

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARCOS AURÉLIO CUETO

UFPR 105 ANOS: UMA HQ SOBRE OS 80 ANOS DO SETOR DE HUMANAS



CURITIBA

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARCOS AURÉLIO CUETO

UFPR 105 ANOS: UMA HQ SOBRE OS 80 ANOS DO SETOR DE HUMANAS

CURITIBA

2017

MARCOS AURÉLIO CUETO

UFPR 105 ANOS: UMA HQ SOBRE OS 80 ANOS DO SETOR DE HUMANAS

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda no curso de graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Aryovaldo de Castro Azevedo Junior

CURITIBA

2017

*Ao Rafa, à Mimi e à Lindinha, meus
alicerces. Sem vocês eu nada seria.*

Amo muito vocês.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por estar sempre ao meu lado, ora caminhando junto, ora me carregando.

Aos meus pais que me ensinaram que a única coisa que ninguém pode te tirar é o estudo.

Ao Professor Rodrigo, que me inspirou ao dar suas ideias nas nossas conversas.

Aos meus sogros, que são meus segundos pais, sempre dando suporte nas horas mais difíceis.

À Lindinha que de forma especial e carinhosa me deu força e coragem, apoiando-me nos momentos de dificuldades, sem nunca deixar de acreditar em mim.

Ao Rafael e à Milena, que mesmo sem entenderem foram os responsáveis pelo incentivo e apoio que eu precisava, faço tudo isso por vocês. Um dia vocês entenderão que as minhas ausências foram por uma boa causa.

E a todos aqueles que, direta ou indiretamente estiveram comigo ao longo desta jornada.

*Você só precisa acreditar, prometa
Shifu, prometa que vai acreditar.
(Mestre Oogway – Kung Fu Panda)*

RESUMO

A proposta desse trabalho consiste em demonstrar de forma prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, através da concepção e produção de uma História em Quadrinhos – HQ para comemorar os 80 anos do Setor de Humanas da Universidade Federal do Paraná. O projeto foi concebido para contar um pouco da trajetória desse Setor e da Universidade sob a ótica dos Movimentos Estudantis, extraído de arquivos do Dops – Departamento de Ordem Política e Social, encontrados guardados no Departamento de Arquivo Público do Paraná – DEAP, na pasta intitulada Panfletos Subversivos. A partir de entrevista com o professor Dr. Rodrigo Rodriguez Tavares, vice-diretor do Setor de Ciências Humanas da UFPR, foi escolhido o tema 80 anos do Setor de Humanas sob o olhar dos Movimentos Estudantis da época, a qual foi roteirizada e transformada em uma HQ de ficção baseada em fatos reais como produto final, sendo um tipo de linguagem pouco utilizada nos meios de comunicação e a qual tenho muito apreço.

O tipo de pesquisa empregado é a empírica e exploratória, de caráter experimental, com HQ focada no Setor de Humanas, mas que pode ser expandida para outros setores da Universidade como forma de Comunicação Institucional da UFPR.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; comunicação; UFPR; história; HQ.

ABSTRACT

The purpose of this work is to demonstrate in a practical way the knowledge acquired during the course of Social Communication - Advertising and Propaganda, through the conception and production of a Comic Book - HQ to commemorate the 80 years of the Humanities Sector of the Federal University of Paraná. The project was conceived to tell a bit about the trajectory of this Sector and the University from the point of view of Student Movements, extracted from archives of Dops - Department of Political and Social Order, found in the Department of Public Archive of Paraná - DEAP, in the folder entitled Subversive Flyers. Based on an interview with Professor Rodrigo Rodriguez Tavares, vice director of the Human Sciences Department at UFPR, the 80 year theme of the Humanities Sector was chosen under the watch of the Student Movements of the time, which was scripted and transformed into a fiction comic based on real facts as final product, being a type of language little used in the media and which I have much appreciation.

The type of research employed is empirical and exploratory, of an experimental nature, with a HQ focused in the Humanities Sector, but which can be expanded to other sectors of the University as a form of Institutional Communication of UFPR.

Keywords: Comics; Communication; UFPR; history; HQ.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - CAVERNA DE LASCAUX – FRANÇA	16
FIGURA 2 - CAVERNA DE LASCAUX – FRANÇA	17
FIGURA 3 - ARTE EGÍPCIA	17
FIGURA 4 - HISTOIRE DE MONSIEUR VIEUX-BOIS – RUDOLPHE TÖPFFER	19
FIGURA 5 - MAX UND MORITZ – BUSCH.....	20
FIGURA 6 - CAPA DE JUCA E CHICO – TRADUÇÃO DE OLAVO BILAC.....	20
FIGURA 7 - MICKEY DUNGAN, MAIS CONHECIDO COMO YELLOW KID	22
FIGURA 8 - IMAGEM THE YELLOW KID – 26 DEZ. 1897	22
FIGURA 9 - FUNNIES ON PARADE, DE MAXWELL GAINES	23
FIGURA 10 - CAPA DA DETECTIVE COMIC	24
FIGURA 11 - BATMAN NA CAPA DA Nº 27	25
FIGURA 12 - CAPA DA ACTION COMICS #	26
FIGURA 13 - TOCHA HUMANA E NAMOR – MARVEL MYSTERY COMICS # 8, 9 E 10	27
FIGURA 14 - TIRINHA PEANUTS (SNOOPY).....	27
FIGURA 15 - SELO DA CCA	28
FIGURA 16 - FLASH COMICS (1940)	29
FIGURA 17 - SHOWCASE #4 – FLASH (1956)	29
FIGURA 18 - LIGA DA JUSTIÇA.	30
FIGURA 19 - CAPA DO QUARTETO FANTÁSTICO (1961)	31
FIGURA 20 - CAPA DA AMAZING FANTASY # 15	31
FIGURA 21 - CAPA # 1 - THE AVENGERS - OS VINGADORES.....	32
FIGURA 22 - THE AVENGERS – OS VINGADORES.....	33
FIGURA 23 - CAPA # 1 – X-MEN	34
FIGURA 24 - X-MEN.....	35
FIGURA 25 - LANTERNA VERDE E ARQUEIRO VERDE.....	36
FIGURA 26 - DIÁLOGO ENTRE LANTERNA VERDE E ARQUEIRO VERDE	37
FIGURA 27 - DIÁLOGO ENTRE LANTERNA VERDE E UM AFRO-AMERICANO	37
FIGURA 28 - CAPA DE AMAZING SPIDER-MAN # 122 – MORTE DE GWEN STACY	38
FIGURAS 29 E 30 - CAPA DE CONAN - O BÁRBARO E DE GUERRA NAS ESTRELAS ..	39
FIGURA 31 - CAPA DE TALES OF SUSPENSE # 39 – HOMEM DE FERRO.....	39
FIGURA 32 - CAPA DE AMAZING SPIDER-MAN #96 – SEM O SELO DA CCA	40
FIGURA 33 E 34 - MS. MARVEL E SPIDER WOMAN.....	41
FIGURA 35 - TEMPESTADE	41

FIGURAS 36, 37 E 38 - PANTERA NEGRA, FALCÃO E LUKE CAGE EM SUAS PRIMEIRAS APARIÇÕES

.....	42
FIGURA 39 - BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS – FRANK MILLER.....	43
FIGURA 40 - WATCHMEN – ALLAN MOORE E DAVE GIBBONS.....	43
FIGURA 41 - STAN LEE.....	44
FIGURA 42 – LINHA DO TEMPO COM AS ERAS DOS QUADRINHOS - EUA.....	45
FIGURAS 43 E 44 - AKIRA - KATSUHIRO OTOMO.....	46
FIGURA 45 - ORICOM SHOHATSU – TEATRO DE SOMBRAS.....	47
FIGURA 46 - SHONEN CLUB COVERS.....	48
FIGURA 47 - OZAMU TEZUKA.....	49
FIGURA 48 - SHIN TAKARAJIMA (NOVA ILHA DO TESOURO).....	50
FIGURA 49 - JUNGLE TAITEI (KIMBA, O LEÃO BRANCO).....	50
FIGURA 50 - TETSUWAN ATOM (ASTRO BOY).....	51
FIGURA 51 - SHOGAKU MANGÁ - DORAEMON.....	53
FIGURA 52 - SHOJO MANGÁ - RIBBON.....	54
FIGURA 53 - SHOJO MANGÁ - NAKAYOSH.....	54
FIGURA 54 - SHOJO MANGÁ.....	55
FIGURA 55 - SHONEN MANGÁ - ONE PIECE.....	56
FIGURA 56 - SHONEN MANGÁ - NARUTO.....	56
FIGURA 57 - SEINENSHI MANGÁ - VAGABOND.....	57
FIGURA 58 - 20TH CENTURY BOYS.....	57
FIGURA 59 - MONSTER.....	57
FIGURA 60 - JOSEI MANGÁ - 07-GHOST.....	58
FIGURA 61 - JOSEI MANGÁ - NODAME CANTABILE.....	58
FIGURA 62 – LINHA DO TEMPO COM AS ERAS DOS QUADRINHOS E OS MANGÁS ...	60
FIGURA 63 - AS AVENTURAS DE TINTIM.....	62
FIGURA 64 - JOHAN ET PIRLOUIT AVES LES SCHTROUMPFS.....	62
FIGURA 65 - MOEDA DE 5 EUROS EM COMEMORAÇÃO AOS 50 ANOS DOS SMURFS.....	63
FIGURAS 66 E 67 - CAPA DO LE JOURNAL DE SPIROU E SPIROU E FANTASIO.....	64
FIGURA 68 - GASTON LAGAFFE.....	64
FIGURA 69 - ASTERIX E OBELIX.....	65
FIGURA 70 - LUCKY LUKE.....	66
FIGURA 71 - BUCK RYAN – JACK MONK E DON FREEMAN.....	67
FIGURA 72 - JAMES BOND – IAN FLEMING.....	67
FIGURA 73 - CAPA DA REVISTA <i>CORRIERE DEI PICCOLI</i> E O PERSONAGEM BILBOLBUL....	68
FIGURA 74 - CAPA DE COLLANA DEL TEX # 1 – IL TOTEM MISTERIOSO.....	68

FIGURA 75 - CAPAS DE TEX NO BRASIL	69
FIGURA 76 - CAPAS DE CORTO MALTESE – SOB O SIGNO DE CAPRICÓRNIO.....	70
FIGURA 77 - VALENTINA - CREPAX.....	70
FIGURA 78 - OBRAS DE MANARA E SERPIERI.....	71
FIGURA 79 - AS AVENTURAS DE NHÔ QUIM – ÂNGELO AGOSTINI	72
FIGURAS 80 E 81 - AS AVENTURAS DE ZÉ CAIPORA.....	72
FIGURA 82 - O TICO-TICO DE 1º DE AGOSTO DE 1906	73
FIGURA 83 - SUPLEMENTO INFANTIL.....	74
FIGURA 84 - GAZETA JUVENIL	74
FIGURA 85 - CAPAS DE O GLOBO JUVENIL	75
FIGURA 86 - REVISTA GIBI.....	75
FIGURA 87 - O HERÓI #1	76
FIGURA 88 - PRIMEIRA TIRA DO BIDÚ - 1959	77
FIGURA 89 - CAPAS DA REVISTA PERERÊ.....	78
FIGURA 90 - O MENINO MALUQUINHO	79
FIGURA 91 – LINHA DO TEMPO COM AS ERAS DOS QUADRINHOS, MANGÁS, EUROPA E BRASIL ...	80
FIGURA 92 - GIBITECA DE CURITIBA	81
FIGURA 93 - TROFÉU HQMIX.....	82
FIGURA 94 - CHICO FUMAÇA.....	82
FIGURA 95 - CLÁUDIO SETO.....	83
FIGURA 96 - SMILINGUIDO.....	84
FIGURA 97 - MARCOZINHO.....	85
FIGURA 98 - O GRALHA.....	86
FIGURA 99 - LOS TRÊS INIMIGOS	87
FIGURA 100 - FOLHETEEN.....	87
FIGURA 101 - TIRA # 1 DE AMELY – UMA MULHER DE VERDADE.....	88
FIGURA 102 - OBRAS DE FULVIO PACHECO.....	89
FIGURA 103 - MAUS – ART SPIEGELMAN.....	90
FIGURA 104 - EXEMPLO DE REQUADRO.....	92
FIGURA 105 - TIPOS DE BALÕES	93
FIGURA 106 - EXEMPLO DE ONOMATOPÉIA.....	94
FIGURA 107 - EXEMPLO DE LINHAS CINÉTICAS.....	94
FIGURA 108 - EXEMPLO DE METÁFORA VISUAL.....	95
FIGURA 109 - EXEMPLO DE PASSAGEM DE TEMPO.....	95
FIGURA 110 – EXEMPLO DE SARJETA	97
FIGURA 111 - FACHADA DO PRÉDIO HISTÓRICO - 1913.....	100

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Digite seu texto diretamente no modelo abaixo.

HQ	- História em Quadrinhos
UFPR	- Universidade Federal do Paraná
UFP	- Universidade Federal do Paraná
DOPS	- Departamento de Ordem Política e Social
DEAP	- Departamento de Arquivo Público do Paraná
SIBI	- Sistema Integrado de Bibliotecas
CCA	- Comics Code Authority
GN	- Graphic Novel
ACS	- Assessoria de Comunicação Social da UFPR
FFCL	- Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras
SCHLA	- Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes
SCH	- Setor de Ciências Humanas
SACOD	- Setor de Artes, Comunicação e Design
UNE	- União Nacional dos Estudantes
UPE	- União Paranaense dos Estudantes
RU	- Restaurante Universitário
DCE	- Diretório Central Estudantil
DARPP	- Diretório Acadêmico Rocha Pombo do Paraná

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	JUSTIFICATIVA.....	14
1.2	OBJETIVO GERAL.....	15
1.2.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.3	METODOLOGIA.....	15
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	16
2.1	HISTÓRIA DA IMAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	16
2.2	HISTÓRIA DAS HQS.....	19
2.3	PRINCIPAIS VERTENTES.....	21
2.3.1	Quadrinhos nos Estados Unidos	21
2.3.1.1	As Eras dos Quadrinhos.....	23
a.	A Era de Platina (1897 - 1937)	23
b.	A Era de Ouro (1938 - 1955)	25
c.	A Era de Prata (1956 - 1969).....	29
d	A Era de Bronze (1970 - 1979).....	35
d	A Era Moderna (19870 – até hoje).....	42
2.3.2	Quadrinhos no Japão	46
2.3.2.1	Tipo de Mangás.....	52
	<i>Shogaku</i>	52
	<i>Shojo mangá</i>	54
	<i>Shonen mangá</i>	55
	<i>Seinenshi</i> ou <i>Seinen</i>	57
	<i>Josei</i>	58
2.3.3	Quadrinhos na Europa.....	61
2.3.4	Quadrinhos no Brasil	71
2.3.4.1	Quadrinhos em Curitiba	81
3	ELEMENTOS DOS QUADRINHOS	91
4	HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ.....	99
4.1	A Faculdade de Filosofia, Ciências e Artes	101
5	PRODUÇÃO DA HQ	104
5.1	SINOPSE.....	106

5.2	ROTEIRO	106
6	APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS	108
	HQ PRODUZIDA – 80 ANOS DE MUITA LUTA.....	108
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	125
7.1	RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS.....	125
	REFERÊNCIAS.....	127
	REFERÊNCIAS ON-LINE	130

1 INTRODUÇÃO

Os quadrinhos, ou *comics* nos Estados Unidos; *bande dessinée* na França, *fumetti* na Itália, *tebeo* na Espanha, *historieta* nos países da América latina, são uma das formas de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens de nosso século. Mesmo o momento grandioso de história da humanidade, em que o pé do homem pisou na Lua e foi televisionado direta e imediatamente, para o mundo todo, já era uma imagem gasta e prevista pelos quadrinhos. (MOYA, 1977, p. 21).

As histórias em quadrinhos estão inseridas no cotidiano e na memória das pessoas, pois a introdução ao hábito da leitura ocorre, na maioria das vezes, através das páginas ilustradas dos quadrinhos.

Por ter o histórico de ser popular e cômico, foi associado à leitura para crianças, de fácil compreensão. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos, ou HQs, teriam uma linguagem pouco complexa, que qualquer um poderia entender (PIVOVAR, 2007, p. 72). Por muito tempo, as HQs foram consideradas entretenimento de leitura inútil, materiais de pouca complexidade, superficiais, destinadas ao lazer, ou seja, que não exigiria esforço intelectual para assimilá-la e, por isso, “não ensinava”, um risco de gerar preguiça mental.

Segundo Bonifácio (2005):

Por muito tempo os quadrinhos foram identificados como uma espécie de subliteratura, inadequada à formação de cidadãos cultos e letrados. Sua origem, como produto de cultura de massas, em fins do século XIX, nos Estados Unidos, aponta a distinção que estabelecia entre a chamada “alta cultura” representada pelos clássicos da literatura, e a subcultura, destinada aos imigrantes, aos pobres e toda a população oriunda das camadas trabalhadoras, com pouco ou nenhum acesso à educação formal. (BONIFÁCIO, 2005, p. 1)

Para Pivovar (2007), há certo preconceito com quem estuda quadrinhos “(...) estudar os quadrinhos é ocupar-se de algo sem densidade, superficial (daí a ideia de “leve” a que sempre são associados), destinado ao lazer; ou seja, à ideia de que o profissional assim ocupado estaria desperdiçando seu tempo, ao invés de ocupar-se com coisas mais úteis” (PIVOVAR 2007, p. 68).

A linguagem dos quadrinhos teve sua propagação através de jornais e suplementos dominicais, entre o final do século XIX e o começo do século XX, como entretenimento barato, mas ganhou grande destaque mundialmente com produções

de super-heróis. Em inglês, as páginas que traziam quadrinhos eram conhecidas como *comics* ou *funny pages*, uma referência ao conteúdo cômico publicado. E foi esse termo que "pegou". (CODESPOTI 2008)

Tornou-se um meio de comunicação de massa cada vez mais popular entre os leitores jovens. Segundo Cirne (1970):

[...] os quadrinhos nasceram dentro do jornal — que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos, — frutos da revolução industrial... e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior - que o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído. Em contradição dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte - ou um novo tipo de literatura — tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal. (CIRNE, 1970, p 45)

Mendonça (2002) enfatiza que, com o passar do tempo, as HQs foram ganhando estabilidade e alcançaram sucesso com publicações especializadas, denominadas gibis¹. Nos dias atuais ainda há publicações em jornais, mas encontram-se também em outros tipos de veículos, tais como gibis que atendem os mais diversos leitores, desde as crianças como também ao público adulto.

1.1 JUSTIFICATIVA

A produção de uma história em quadrinhos sobre fatos e curiosidades ocorridos nesses 105 anos de história da Universidade Federal do Paraná traz a possibilidade de desenvolver formas de comunicação diferentes da convencional utilizada na linguagem acadêmica, ampliando as possibilidades de interpretação e visão de mundo através de um novo tipo de construção, feita através de desenhos, com enquadramento sequencial dos fatos, diálogos e pequenas narrações.

Existe uma complexidade nos quadrinhos, uma linguagem própria, em que cada quadro desenhado compõe uma forma de narrativa específica. É um equívoco achar que as HQs não podem ser tão elaboradas quanto as narrativas escritas. Por esses motivos escolhi essa forma de linguagem para retratar um pouco da história da Universidade Federal do Paraná nesses 105 anos e nos 80 anos do Setor de Humanas.

¹ A expressão *Gibi* significa moleque, ela apareceu como título de uma revista em quadrinhos em 1939 no Brasil, ficou tão popular entre seus leitores que passou a designar todos os tipos de HQ no Brasil.

1.2 OBJETIVO GERAL

Conceber, produzir e apresentar uma HQ - História em Quadrinhos para a comemoração dos 80 anos do Setor de Humanas da UFPR.

1.2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos do trabalho são:

- a. Explanar a história das HQs e suas principais vertentes nos Estados Unidos, na Europa, no Japão e no Brasil;
- b. Apresentar suas principais técnicas;
- c. Criar e desenvolver roteiro;
- d. Desenvolver a HQ.

1.3 METODOLOGIA

O tipo de pesquisa empregado nesse trabalho foi a empírica e exploratória de caráter experimental, com base no levantamento documental e bibliográfico de arquivos do Dops – Departamento de Ordem Política e Social, encontrados guardados no Departamento de Arquivo Público do Paraná na pasta Panfletos Subversivos.

Foi realizada entrevista com o professor Doutor Rodrigo Rodriguez Tavares, vice-diretor do Setor de Ciências Humanas da UFPR. O tema escolhido foi os 80 anos do Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná enfatizando os movimentos estudantis da época, a qual foi roteirizada e transformada em uma HQ de ficção baseada em fatos reais, com possibilidade de realização de outros volumes para outros setores e que pode ser usada como um tipo de comunicação institucional dentro da Universidade Federal do Paraná.

O trabalho é dividido em duas partes distintas: a Parte I, com a fundamentação teórica da história das HQs e suas principais vertentes, e a Parte II, abordando a parte prática da produção da HQ.

2 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de Literatura contempla os seguintes tópicos: história da imagem das histórias em quadrinhos; história das HQs; suas principais vertentes: nos Estados Unidos, na Europa, no Japão e no Brasil; Principais técnicas; UFPR; Roteiro.

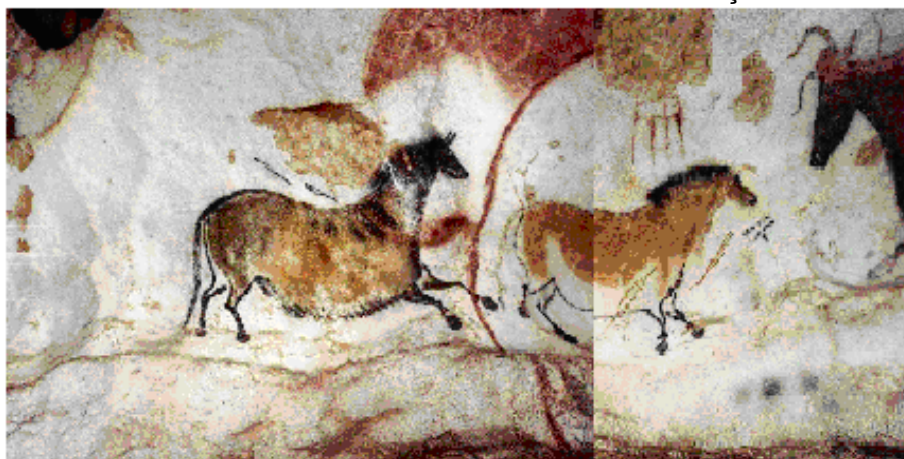
2.1 HISTÓRIA DA IMAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Tudo começou na pré-história, com as pinturas e gravuras rupestres² - representações simbólicas registradas nas paredes rochosas das cavernas, como meio de transmitir experiências e costumes aos descendentes.

A pinturas rupestres são composições realizadas com pigmentos feitos à partir de estratos de plantas, argila, minerais diversos e até sangue de animais., e as gravuras rupestres são imagens gravadas em incisões na própria rocha.

Algumas dessas manifestações podem ser identificadas em sítios arqueológicos, estando presentes em diversas épocas e lugares da passagem do homem. Existem abstrações primitivas que ainda permanecem preservadas da ação do tempo, por exemplo, pictografias encontradas na Caverna de Lascaux, na França, como ilustrado nas figuras 1 e 2.

FIGURA 1 – CAVERNA DE LASCAUX – FRANÇA



FONTE: www.europeana.eu

² Rupestre: Que se refere à parede de rocha, encosta de rochedo. **Fonte:** Dicionário Eletrônico Houaiss, 2009.

FIGURA 2 – CAVERNA DE LASCAUX – FRANÇA

FONTE: www.europeana.eu

Mais tarde surgem os egípcios com suas pinturas essencialmente simbólicas, seguindo rígidos padrões de representação, como a lei da frontalidade. Os traços são estilizados e rígidos, as formas são bidimensionais (ausência de volumetria), e a cor é aplicada em manchas uniformes. O aparente "primitivismo" da arte das pinturas egípcias se deve à função essencialmente simbólica de suas representações. Todas as figuras eram mostradas do ângulo que podiam ser mais bem identificadas. O aspecto tendia para o eminentemente esquemático, iconográfico.

FIGURA 3 – ARTE EGÍPCIA

FONTE: <https://www.resumoescolar.com.br>

A imagem é muito importante para o ser humano, já que é a maneira com a qual, desde a infância, registram-se informações como forma de comunicar-se.

Ainda assim, a utilização de somente imagens gráficas é insuficiente para a comunicação, em decorrência de seu caráter polissêmico, conforme Vergueiro (2012). Isso fez com que surgissem os alfabetos, sendo que os primeiros se remetiam a figuras, como nos hieróglifos e no alfabeto japonês. O alfabeto fonético diminuiu a importância da imagem para a transmissão de mensagens, mas, como este era acessível somente para as elites, as imagens continuaram a ser o principal meio de comunicação para atingir grandes massas (VERGUEIRO, 2012).

Eisner (1999, p. 5) define os quadrinhos como “arte sequencial” e propõe o primeiro estudo dos elementos estruturais das histórias em quadrinhos realizado por um autor desses artefatos culturais. Justifica a sua análise ao afirmar que as histórias em quadrinhos são uma “antiga forma artística” ou “método de expressão” humana, que se transformou em tiras e revistas em quadrinhos, lidas amplamente, que se firmaram em uma “posição inegável na cultura popular” dos séculos XX e XXI. A esta forma artística ele define como arte sequencial: “uma série de imagens dispostas em sequência.” (EISNER, 2005, p. 10). Este autor se surpreende que somente em anos recentes a arte sequencial surgiu como disciplina, ainda que ligada a “criação cinematográfica”, da qual é precursora. (EISNER, 1999, p. 5)

Assim, Eisner afirma que sua obra tem o objetivo de investigar “a singular estética da Arte Sequencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária” que se utiliza da “disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Esta disposição entre figuras e imagens voltadas para a narração, própria da arte sequencial, é o que o quadrinista estadunidense chama de narrativa gráfica. Ela deve ser analisada “dentro do quadro de sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, onde é universalmente empregada.” (EISNER 1999, p. 5). O autor destaca a importância da relação entre o criador, a linguagem e o público leitor destas narrativas gráficas:

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. (...). Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século (XIX para o XX), essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em

quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER 1999, p. 5 - 7).

O quadrinista estadunidense Scott McCloud (2005, p. 7), considera o conceito de “arte sequencial” proposto por Eisner suficientemente amplo para abarcar a variedade das histórias em quadrinhos. Entretanto, para McCloud, as histórias em quadrinhos necessitam também de uma definição mais específica para que sejam demarcadas, com mais clareza, as características formais próprias a estes artefatos, pois o conceito de arte sequencial pode abarcar também o cinema e os desenhos animados. Pensando nessas considerações, McCloud define as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD 2005, p. 9).

2.2 HISTÓRIAS DAS HQS

Um dos primeiros registros de histórias em quadrinhos se deu na Suíça, em 1837, com o *Histoire de Monsieur Vieux-Bois* (Histórias do Senhor Pau Velho), de Rudolphe Töpffer, um dos precursores do gênero.

FIGURA 4 – HISTOIRE DE MONSIEUR VIEUX-BOIS – RUDOLPHE TÖPFFER



FONTE: <http://www.bbc.com/portuguese>

Na Alemanha, o pintor, desenhista e poeta Wilhelm Busch também foi um dos pioneiros com os personagens *Max und Moritz*, publicados em 04 de abril de 1865. Uma história sobre dois garotos travessos contadas em sete capítulos. Precursoras das histórias em quadrinhos, as traquinagens dos dois meninos foram publicadas em Munique, tornando-o famoso no mundo inteiro. Baseado na infância de Busch, o

texto que acompanha os desenhos é todo em versos. No Brasil a obra foi traduzida pelo poeta Olavo Bilac, que batizou os dois meninos traquinas de "Juca e Chico".

FIGURA 5 – MAX UND MORITZ – BUSCH



FONTE: <http://www.wilhelm-busch.de>

FIGURA 6 - CAPA DE JUCA E CHICO – TRADUÇÃO DE OLAVO BILAC



FONTE: <https://www.amazon.com.br>

O desenvolvimento da indústria tipográfica e das cadeias jornalísticas auxiliou no surgimento das histórias em quadrinhos (HQs) e na sua popularização. No final do século XIX, os Estados Unidos tinham muita tecnologia e uma sociedade consumista, o que fez com que as histórias em quadrinhos se consolidassem como um produto de consumo das massas. As HQs norte-americanas eram publicadas nos jornais, aos domingos, voltada para os imigrantes e utilizando o humor, sátiras e caricaturas, ganhando espaço até tornarem-se diárias. Nasceram, neste contexto, as tirinhas de jornais com temas variados, as *comics strips*. Como estas histórias focavam no cotidiano norte-americano, os valores e cultura deste país se expandiram, mas este fato também contribuiu para a criação de quadrinhos em outros países (VERGUEIRO, 2012)

Quanto ao surgimento exato do quadrinho moderno, há um impasse entre vários autores quanto a isso, mas é fato que a base do quadrinho moderno surgiu na Europa. Para McCloud (2005, p. 17) as mecânicas do quadrinho atual derivam da publicação das ilustrações do suíço Rudolph Topffer em 1837, o qual fazia uso de desenhos e palavras de forma interdependente. Porém, a Universidade *La Sapienza* de Roma, reuniu dez especialistas de quadrinhos do mundo todo, dentre eles o brasileiro Álvaro de Moya, para decidir qual a data de nascimento das histórias em quadrinhos. Convencionou-se então, o dia 5 de maio de 1895, dia em que teve início a publicação do primeiro personagem fixo semanal: *The Yellow Kid* de Richard Felton Outcalt, nas páginas do Jornal *World*, de Nova York.

2.3 PRINCIPAIS VERTENTES

Apresentamos aqui as principais vertentes das histórias em quadrinhos.

2.3.1 Quadrinhos nos Estados Unidos

As primeiras manifestações desse meio ocorreram no fim do século XIX e início do século XX, graças ao avanço da tecnologia de meios de impressão, que possibilitou seu desenvolvimento. Contudo, a história que é considerada o marco de seu surgimento é a criação de Richard Felton Outcalt, *The Yellow Kid*, lançada em 1896 nas páginas do Jornal *World*, de Nova York, e que introduziu um elemento essencial para as *comics*: o balão de falas. (JARCEM, 2007).

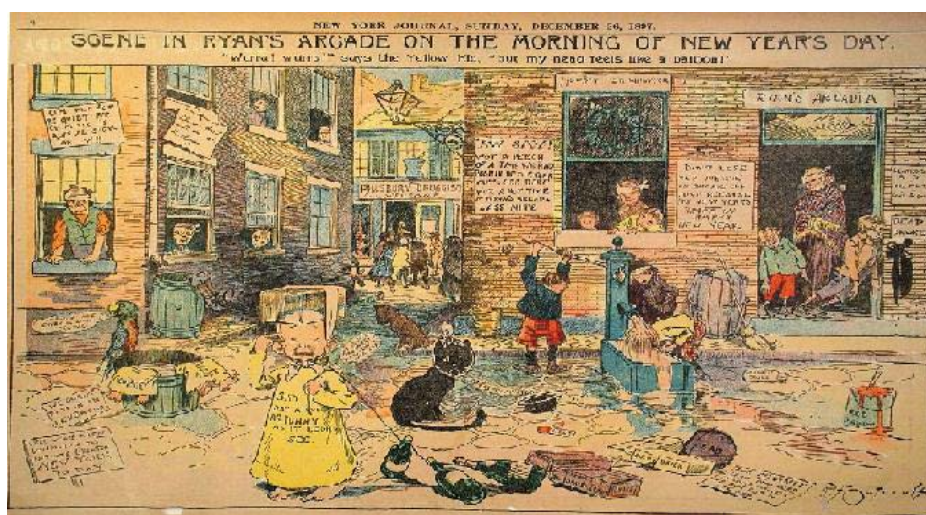
A estratégia maciça de distribuição dos quadrinhos *The Yellow Kid* demonstra um marco na produção de quadrinhos, pois as vendas dos jornais aumentaram significativamente nos Estados Unidos, "... cujos efeitos se estenderam em seguida à produção e venda dos próprios *comics*". (CAGNIN, 1991, p.82 - 83)

FIGURA 7 – MICKEY DUNGAN, MAIS CONHECIDO COMO YELLOW KID.



FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

FIGURA 8 – IMAGEM THE YELLOW KID – 26 DEZ. 1897



FONTE: <http://cartoons.osu.edu>

Devido à quebra da bolsa em 1929 e a crise que se instalou no mundo, levando inúmeras famílias à falência, as formas de lazer e entretenimento que essas

famílias tinham deveria ser as mais baratas possíveis. Como os quadrinhos se encaixavam nessa demanda, seu consumo aumentou, e entre os anos de 1933 e 1938 as *comics* viveram a chamada Era de Platina, cujo começo é tido com a criação da história *Funnies on Parade*, de Maxwell Gaines. Nessa Era, os quadrinhos ganharam o formato de revista que possuem até hoje, com tiragens sequenciais para contar uma história e impressão em quatro cores. (RHOADES, 2008). O consumo seriado e repetido gerava a possibilidade de ganho contínuo por parte das empresas.

FIGURA 9 – FUNNIES ON PARADE, DE MAXWELL GAINES.



FONTE: <https://legionofandy.com>

2.3.1.1 As Eras dos Quadrinhos

A história dos quadrinhos dos Estados Unidos foi dividida por pesquisadores da área em “Eras”, que demarcam períodos específicos de sua evolução até os dias atuais. Apesar de não haver uma unanimidade quanto a denominação dessas e seus marcos de ruptura, será usada como base para este trabalho a cronologia de Rhoades (2008): Era de Platina, Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna.

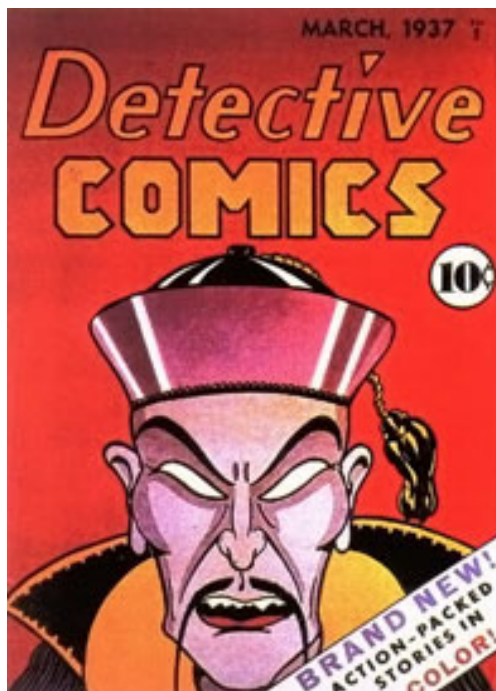
a. Era de Platina (1897 - 1937)

Segundo Marcus Ramone, (2017, não paginado), os quadrinhos evoluíram das tiras de jornais e foram vendidos pela primeira vez como revistas de histórias em quadrinhos durante o início da década de 1930, inaugurando a Era de Platina. Entre 1933 e 1937, ícones como Mickey Mouse, Flash Gordon e Dick Tracy

transformaram-se em marcas graças a artistas como Will Eisner, Bob Kane, Jerry Siegel e Joe Shuster, que começavam suas carreiras.

O ano de 1937 marcou a estreia dos quadrinhos temáticos. Surge a revista *Detective Comics* - quadrinhos policiais – que focavam histórias de crimes e suspense,

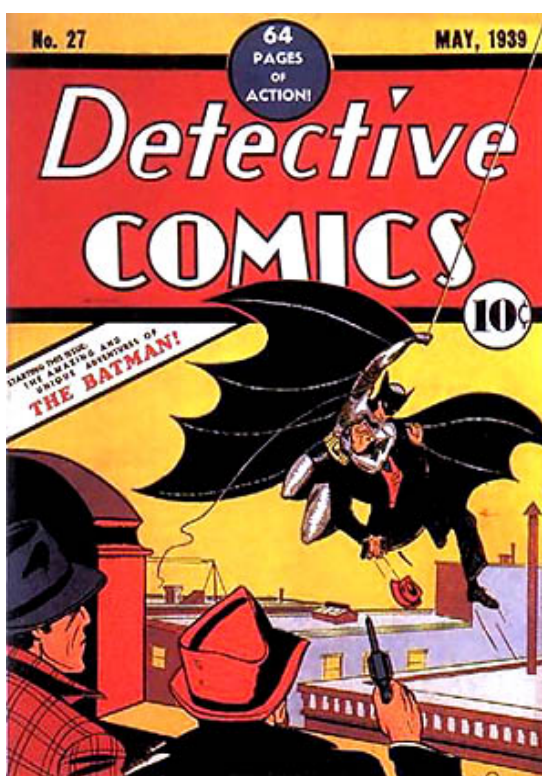
FIGURA 10 – CAPA DA DETECTIVE COMICS



FONTE: <http://www.dccomics.com>

e mais tarde, introduzia o super-herói Batman no número 27. Mais tarde, a editora encurtou seu nome, mantendo somente as iniciais *DC Comics*, uma das mais renomadas editoras de quadrinhos da atualidade, concorrente da *Marvel Comics*. Os *Detective Comics* prepararam o palco para o início da Era de Ouro dos Quadrinhos.

FIGURA 11 – BATMAN NA CAPA DA Nº 27



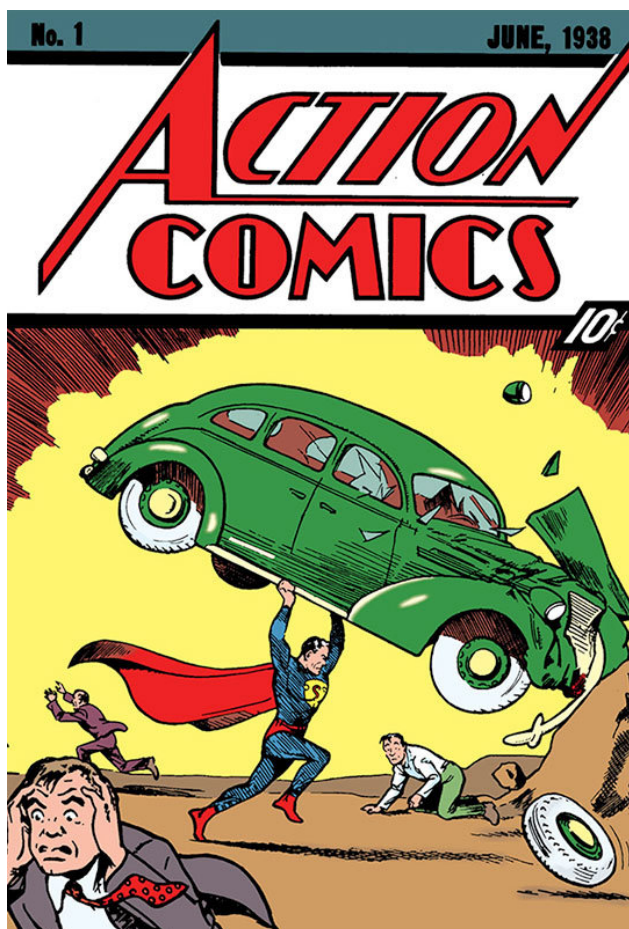
FONTE: <http://www.dccomics.com>

b. Era de Ouro (1938 - 1955)

A era de ouro começou em 1938, quando *Action Comics # 1* apresentou seu primeiro super-herói, o Super-Homem, ou *Superman*, criado pela dupla de autores de quadrinhos Joe Shuster e Jerry Siegel. Inspirado pelo sucesso do Super-Homem, Bob Kane desenvolveu um super-herói mais sombrio, o Batman. Apesar de Batman não ter poderes, seus contos sombrios e vilões maníacos tornaram seus quadrinhos um sucesso.

Entre 1938 e 1945 os super-heróis floresceram. Spirit, Capitão Marvel, Flash, Tocha Humana, Sandman e muitos outros nasceram em várias publicações. Em 1940, os quadrinhos de guerra possibilitaram a estreia de praticamente todos os heróis patrióticos. O Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, tornou-se o primeiro herói a ganhar seu próprio título antes de aparecer em outro quadrinho. Em 1945, com o final da guerra, a Era de Ouro dos quadrinhos começou a declinar e os quadrinhos de ficção científica ganharam popularidade.

FIGURA 12 – CAPA DA ACTION COMICS #1

FONTE: <http://www.dccomics.com>

Um dos legados que esse período forneceu ao gênero dos quadrinhos foi a utilização do personagem herói em suas histórias, iniciado com o *Superman*. Foi nesse momento também que se deu início à utilização de um universo único para uma editora. A *Marvel* é responsável pela primeira interação entre heróis de diferentes revistas, os personagens Tocha Humana e Namor se encontram, isso se deu exatamente na revista *Marvel Mystery Comics* #8, de junho de 1940 e durou três números, até a *Marvel Mystery Comics* #10. Outro ponto importante da Era de Ouro foi o seu papel como instrumento de comunicação ideológica. (FELTEN, 2014).

FIGURA 13 – TOCHA HUMANA E NAMOR – MARVEL MYSTERY COMICS # 8, 9 E 10



FONTE: <http://marvel.com/>

Nessa época também apareceu Charles Schulz, criador da tirinha *Peanuts*, que tem como personagens Charlie Brown, seu *beagle* Snoopy e seus amigos. Seu primeiro trabalho profissional como quadrinista foi com *Li'l Folks*, publicado pelo "St. Paul Pioneer Press", de 1947 a 1950. Foi nesse trabalho que usou o nome Charlie Brown pela primeira vez. Também foi aí que apareceu um cãozinho muito semelhante ao que viria ser o Snoopy.

Em 1950 aproximou-se da *United Feature Syndicate* ainda com *Li'l Folks*, sendo a primeira tira de *Peanuts* publicada pela *United Feature* em 2 de outubro de 1950. O sucesso foi tal que, mesmo criando novas personagens, ele teve que desistir, para se concentrar unicamente em Snoopy e sua turma.

FIGURA 14 – TIRINHA PEANUTS (SNOOPY)



FONTE: <http://bibliotecaarte.blogspot.com.br>

Peanuts se tornou a tira de jornal mais conhecida de todo o mundo. Nela, nenhuma personagem adulta aparece, mas a profundidade filosófica de suas crianças, de maneira leve contada por Schulz, caiu rapidamente no gosto do público. Tinha fundo autobiográfico, sendo baseada no próprio Schulz, em sua família e amigos. Foi também fonte de inspiração para incontáveis quadrinistas, podendo-se citar o argentino Quino e sua "Mafalda", Bill Watterson com "Calvin" e Mauricio de Sousa, com "A Turma da Mônica." (MOLERO, 2017, não paginado)

Mas a Era de Ouro não terminou no auge. Em 1954 os quadrinhos sofrem um grande ataque pelas mãos de Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente). A tese de Wertham era de que os quadrinhos levavam à delinquência da juventude, incentivando comportamentos moralmente condenáveis na época, como a homossexualidade e o sadomasoquismo, e também a delinquência juvenil. (RHOADES, 2008)

O livro causou um verdadeiro pânico nos Estados Unidos. O risco de uma caça às bruxas sobre as editoras de quadrinhos era iminente. Então foi criado o *Comics Code Authority*³ (CCA), em 1954. (MERLING 2015). Como resultado, as vendas das HQs caíram e vários títulos foram cancelados. Isso causou inúmeras demissões e cancelamentos de títulos de histórias de terror, pois um dos tópicos do código proibia o uso das palavras terror e horror nos títulos das revistas, bem como o derramamento de sangue e cenas de violência.

O selo do CCA era a garantia para os pais de que seus filhos não seriam corrompidos pelos quadrinhos.

FIGURA 15 – SELO DA CCA



FONTE: <https://quadrinheiros.com>

³ O *Comics Code Authority*, ou CCA, foi um órgão de regulamentação criado para delimitar o que podia ser publicado ou não nas páginas dos quadrinhos. (RHOADES 2008).

c. Era de Prata (1956 - 1969)

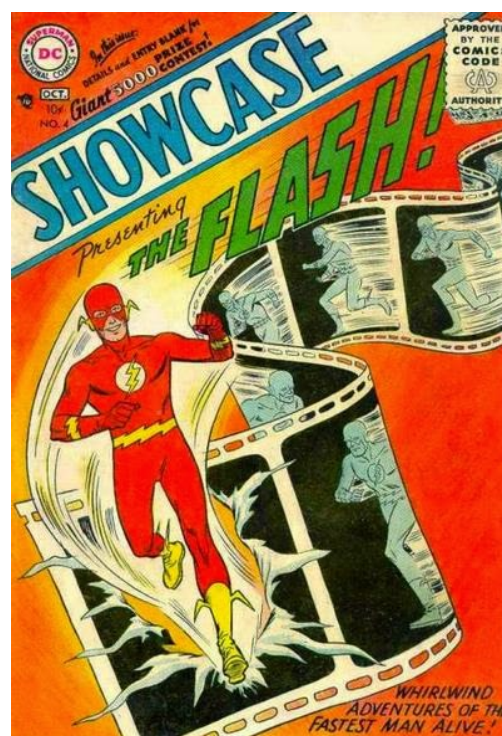
A Era de Prata foi marcada pela CCA, As restrições morais do CCA eram extremamente rígidas: o Bem era o Bem e o Mal era o Mal. Sem meio-termo, sem nuances. Suas histórias ficaram marcadas por certo senso de inocência e maravilhamento.

As restrições eram tantas que a *EC Comics*, responsável por editar títulos de terror de sucesso como *Tales From The Crypt*, ou *Contos da Cripta*, foi obrigada a fechar as portas. Parecia o fim dos quadrinhos até que em 1956, o lendário editor Julius Schwartz, da *DC Comics* teve uma ideia brilhante: ressuscitar um antigo herói da Era de Ouro: o Flash. Em outubro desse ano, a publicação da revista *Showcase* #4 marca o início da Era de Prata, com a apresentação reformulada do super-herói *Flash*.

FIGURA 16 – FLASH COMICS (1940)



FIGURA 17 – SHOWCASE #4 – FLASH (1956)



FONTE: <http://comicbook.com>

A ideia de reformular um personagem antigo com uma pegada de ficção científica fez muito sucesso. Agora o Flash não era mais Jay Garrick, que se parecia com um Hermes moderno, mas Barry Allen, da polícia científica atingido por um raio que lhe deu poderes.

Graças à sua rentabilidade, outros heróis da casa puderam voltar, como o Batman e a Mulher-Maravilha. Com seus retornos, a *DC* não demoraria a criar sua equipe de maior sucesso: a Liga da Justiça, lançada em 1960.

FIGURA 18 – LIGA DA JUSTIÇA



FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

A *Marvel Comics* não queria ficar de fora, por isso Martin Goodman, outro editor lendário, chamou Stan Lee e Jack Kirby, seus melhores escritores, para criar um supergrupo. Foi criado, em 1961, o Quarteto Fantástico, e, assim como os heróis da *DC Comics*, o novo grupo também tinha uma relação forte com a ficção científica e seus próprios heróis da Era de Ouro reformulados: um novo Tocha Humana e um personagem com os mesmos poderes do Homem-Borracha.

FIGURA 19 – CAPA DO QUARTETO FANTÁSTICO (1961)



FONTE: <http://marvel.com/>

O Quarteto Fantástico foi o primeiro de uma nova onda de heróis Marvel, que também incluiu O Incrível Hulk e Thor. Porém, foi a aparição de Homem-Aranha em *Amazing Fantasy* # 15 foi o que estabeleceu o estilo Marvel.

FIGURA 20 – CAPA DA AMAZING FANTASY # 15



FONTE: <http://marvel.com/>

Em setembro de 1963 surgem *Os Vingadores - The Avengers* - uma espécie de “Liga da Justiça” da *Marvel Comics*. A equipe, criada por Stan Lee, Jack Kirby e Dick Ayers tinha o diferencial, ela era reconhecida pelo governo. Na história, Os Vingadores receberam a autorização para ação internacional, patrocinada por uma divisão especial da ONU em associação com a OTAN, a S.H.I.E.L.D.⁴, um braço criado para tentar manter a paz no mundo a partir de super poderes. O sucesso da série trouxe à luz inúmeros personagens que hoje são extremamente queridos pelo público. A equipe criada por Nick Fury e liderada pelo Capitão América, já teve a participação de personagens como o Hulk, Thor, Homem de Ferro, Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Falcão, Pantera Negra, Vespa e o Homem-Formiga, entre outros.

FIGURA 21 – CAPA # 1 - THE AVENGERS - OS VINGADORES



FONTE: <http://marvel.com/>

O sucesso dos Vingadores hoje se deve mais aos desenhos animados, vídeo games, aos filmes e as séries do que a revista em si. A mistura explosiva dos queridos heróis Capitão América, Thor, Hulk, Homem de Ferro, Gavião Arqueiro e

⁴ S.H.I.E.L.D. – Sigla que em inglês quer dizer “escudo”. Traduzido para o português como Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão.

Viúva Negra, somada ao talento de nomes do elenco como Samuel L. Jackson, Robert Downey Jr. e Scarlett Johanson tem grande sucesso de bilheteria.

FIGURA 22 – THE AVENGERS – OS VINGADORES



FONTE: <http://cinema10.com.br>

Os X-Men, da Marvel Comics, surgiram na mesma época. Criados em 1963 pela dupla Stan Lee e Jack Kirby, no início os heróis mutantes⁵ eram apenas cinco: Scott Summers (Cíclope), Jean Grey (Garota Marvel), Henry McCoy (Fera), Robert Drake (Homem de Gelo) e Warren Worthington III (Anjo), todos adolescentes e estudantes do Instituto Xavier para Jovens Super Dotados. A escola, na verdade, era uma academia fundada pelo professor Charles Xavier, um mutante telepata, para treinar jovens mutantes no uso de seus poderes para o bem da humanidade. Mas eles são temidos e odiados pela raça humana, que os veem como seus sucessores na escala evolucionária e, portanto, seus inimigos.

⁵ Mutantes são seres humanos que nasceram com uma mutação no seu código genético, que dá a eles superpoderes. São vistos como o próximo passo na evolução humana, sendo chamados de *Homo superior*.

FIGURA 23 – CAPA # 1 – X-MEN



FONTE: <http://marvel.com/>

Com o passar dos anos, muitos personagens passaram pelos X-Men, ajudando a tornar o título um dos mais populares da *Marvel Comics*. Mas nem sempre foi assim e os X-Men quase foram cancelados no início dos anos 70. Felizmente, um novo time criativo assumiu a série, dando um novo gás ao grupo e elevando-o ao primeiro escalão da Marvel. Personagens como *Wolverine* e *Tempestade* aparecem para dar reforço ao time.

Um dos principais temas que esteve presente nas histórias desde o início é o preconceito. O medo da humanidade em relação aos mutantes e a luta dos mesmos por aceitação e uma convivência pacífica e harmoniosa levou muitas pessoas a verem no professor Charles Xavier um reflexo de Martin Luther King e sua luta pelos direitos dos negros.

Os X-Men são, hoje em dia, um dos carros-chefes da *Marvel Comics*, com vários títulos derivados da série original, além de desenhos animados, filmes, games, etc.

FIGURA 24 – X-MEN



FONTE: <http://marvel.com/>

Enquanto os super-heróis cresciam em poderes, os quadrinhos de ficção científica continuavam populares e a Marvel os combinou com o Surfista Prateado. Os quadrinhos desse período apresentam gírias modernas, personalidades peculiares e problemas pessoais além da salvação do mundo.

No final da Era de Prata, as revistas de histórias em quadrinhos se pareciam muito com o que são hoje: uma abundância de heróis, cada um deles com sua própria revista, e muitos personagens que cumpriam jornada dupla em um grupo de super-heróis.

Em 1971 o CCA foi revisado, permitindo, por exemplo, mostrar a corrupção de agentes públicos (mas desde que fosse mostrado, também, que estes seriam punidos). Essa revisão sinalizou o surgimento de histórias inspiradas em questões políticas e sociais, dando início a Era de Bronze.

d. Era de Bronze (1970 - 1979)

Na segunda metade da década de 60, vários quadrinhos de super-heróis estavam sendo cancelados. O público que antes consumia quadrinhos estava morrendo no Vietnã ou engajado politicamente, lutando por direitos ou mesmo adotando os modos de vida propostos pelos movimentos da contracultura. Os quadrinhos da Era de Prata, com seu mundo maniqueísta e simplista não era mais

tão interessantes assim. Era o início de uma nova era, onde os super-heróis se engajariam em temas políticos e sociais. Era uma abordagem mais realista. Era o advento da Era de Bronze.

Uma das primeiras histórias que sinalizou essa mudança foi a parceria entre o Lanterna Verde e o Arqueiro Verde, iniciada em 1970, nas mãos de uma dupla que também marcaria a Era de Bronze como um todo, o roteirista Dennis O’Neil e o desenhista Neal Adams.

FIGURA 25 – LANTERNA VERDE E ARQUEIRO VERDE

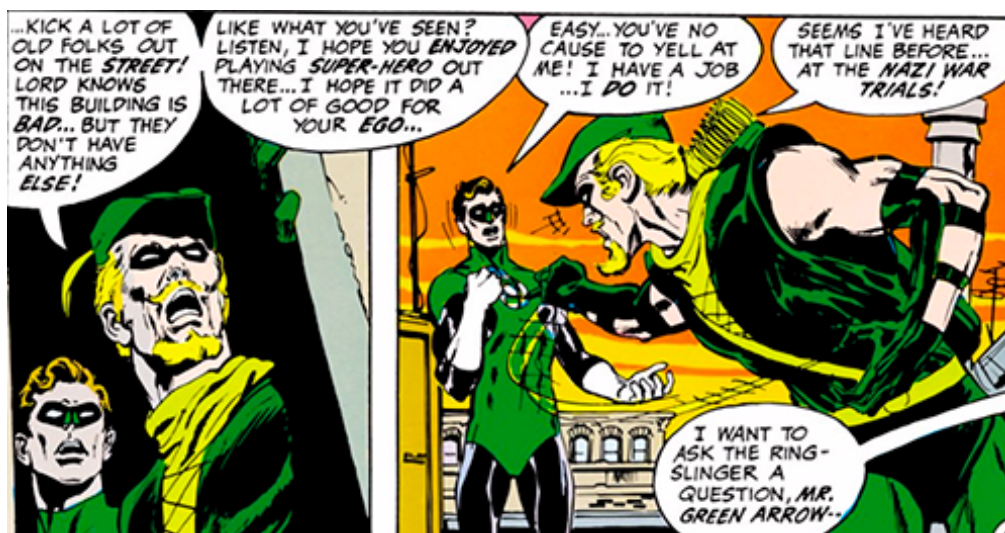


FONTE: www.dccomics.com

Nessa história, o Lanterna Verde, herói policial que divide a realidade entre o Bem e o Mal, a moral da Era de Prata, ajuda o dono de um imóvel a despejar as pessoas que o ocuparam de maneira ilegal. O Arqueiro, que representa a mudança dos novos tempos, mostra que a realidade é um pouco mais complexa: o dono do imóvel quer transformá-lo em um estacionamento, despejando todos os moradores (sendo que as condições nas quais ele mantinha o prédio eram deploráveis).

A história tem dois momentos marcantes: quando confrontado pelo Arqueiro se ele achava certo o que estava fazendo, o Lanterna apenas diz estar cumprindo seu dever, ao que o Arqueiro responde “Eu já ouvi isso antes... nos julgamentos de nazistas”.

FIGURA 26 – DIÁLOGO ENTRE LANTERNA VERDE E ARQUEIRO VERDE

FONTE: www.dccomics.com

O segundo é quando o Lanterna é confrontado por um afro-americano que diz que o Lanterna já ajudou os de pele azul, os de pele púrpura, os de pele laranja, mas nunca os de pele negra.

FIGURA 27 – DIÁLOGO ENTRE LANTERNA VERDE E UM AFRO-AMERICANO

FONTE: www.dccomics.com

Outra marca desse período foi a morte de Gwen Stacy, namorada do Homem Aranha, em *Amazing Spider-man* #122, publicada em julho em 1973. Era a primeira vez na história das HQs nos EUA em que era mostrado que as coisas podiam realmente dar errado, pois até mesmo os heróis podiam falhar.

FIGURA 28 –CAPA DE AMAZING SPIDER-MAN # 122 – MORTE DE GWEN STACY



FONTE: <http://marvel.com/>

A Era de Bronze foi marcada pelo final da inocência e pela publicação de histórias com conteúdos mais adultos, como drogas e alcoolismo. Nessa Era apareceram novos heróis como Conan, o Bárbaro e histórias como *Guerra nas Estrelas*.

FIGURAS 29 E 30 – CAPA DE CONAN – O BÁRBARO E DE GUERRA NAS ESTRELAS



FONTE: <http://marvel.com/>

Foi uma época marcada também pela criação de personagens mais humanos, com problemas do dia a dia e menos maniqueístas, como o Homem de Ferro. A primeira publicação foi em *Tales of Suspense* #39, em março de 1963. (FELTEN, 2014).

FIGURA 31 – CAPA DE TALES OF SUSPENSE # 39 – HOMEM DE FERRO



FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

De acordo com Nerdbully (2017, não paginado), outro marco do período foi *Amazing Spider-Man* #96-98. Em 1971 o governo dos EUA, por meio do Departamento de Saúde, Educação e Bem-Estar contatou Stan Lee para que a Marvel produzisse uma história em quadrinhos que abordasse o problema das drogas. Nessa história, Peter Parker salva um homem que, de tão alucinado, se joga de um prédio. Durante essas três edições, paralelo ao problema das drogas, o Homem-Aranha ainda tem que enfrentar o Duende Verde.

Mesmo expondo drogas como nocivas e prejudiciais à saúde, os censores do CCA a proibiram. Porém Stan Lee e Martin Goodman decidiram publicá-la mesmo assim. Essas edições foram um sucesso e o CCA foi abertamente criticado por não permiti-las o que levou a uma revisão e a um abrandamento do *Comics Code*, permitindo um tom um pouco mais maduro e realista às histórias. O selo da CCA só foi completamente abandonado pela indústria de quadrinhos dos EUA no começo do século XXI.

FIGURA 32 – CAPA DE AMAZING SPIDER-MAN #96 – SEM O SELO DA CCA.



FONTE: <http://marvel.com/>

Outro ponto bastante importante dessa nova era foi o aumento da inclusão das minorias no portfólio dos super-heróis. Os anos 1960 e 1970, nos Estados Unidos, foram marcados por movimentos sociais de grande alcance, como o Feminismo e o *Black Power*. Essa intensa luta a favor dos direitos civis das mulheres e dos negros, respectivamente, também se refletiu nos quadrinhos, com a criação de novas heroínas como a *Spider Woman*, a *Ms. Marvel* e a Tempestade, da *Marvel Comics*, e também dos super-heróis Luke Cage, Pantera Negra e Falcão, também da Marvel (MERLING 2015, p. 38 - 39).

FIGURAS 33 E 34 – MS. MARVEL E SPIDER WOMAN



FONTE: <http://marvel.com/>

FIGURA 35 – TEMPESTADE



FONTE: <http://marvel.com/>

FIGURAS 36, 37 E 38 – PANTERA NEGRA, FALCÃO E LUKE CAGE EM SUAS PRIMEIRAS APARIÇÕES



FONTE: <http://marvel.com/>

e. Era Moderna (1980 – até hoje)

Durante a década de 1980, o aumento do romance gráfico colocou os heróis populares em tramas mais adultas, que se tornaram mais comuns durante a era moderna. A *DC Comics* lançou suas próprias coletâneas em forma de *graphic novels*⁶, com destaque para a coleção *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, um dos maiores sucessos editoriais de todos os tempos, mostrando um Batman envelhecido e problemático, lutando em uma Gotham corrompida. Modernizado para ser o grande representante desse novo estilo, o herói tornou-se mais sombrio, amargurado e violento, graças à arte de Miller. (GUIMARÃES 2012, p. 28).

Estava decretada a maioria no mundo dos super-heróis, pois violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar as HQs. No ano seguinte, em 1987, a DC lança *Watchmen*, 12 capítulos reunidos em um único volume publicado no Brasil pela Panini Books, em 2009, onde Alan Moore e Dave Gibbons exploram as relações de poder num mundo pós-Hiroshima, com heróis não estereotipados, que vivem escondidos e caçados pelo governo. São esses

⁶ O termo *graphic novel* (GN) foi consolidado por Will Eisner para um formato que geralmente traz enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto, sendo equivalente a uma narrativa de ficção ou romance. (GUIMARÃES 2012, p. 24).

indivíduos que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra paranoias e neuroses. (GUIMARÃES 2012, p. 29).

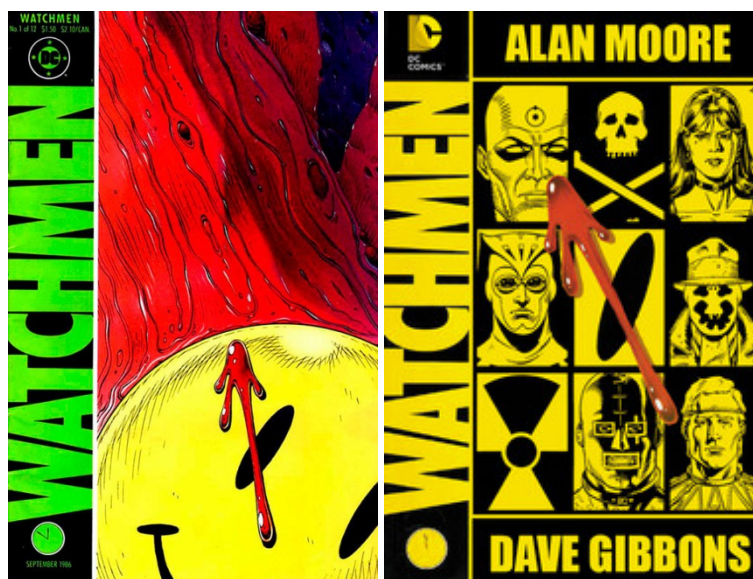
A Era Moderna é caracterizada por um fortalecimento da figura do anti-herói⁷ e também pela expansão de suas publicações para o gênero de ficção científica e fantasia. Além dos heróis, os próprios vilões ganharam mais complexidade e um maior aprofundamento psicológico em suas histórias. (MERLING 2015, p. 40)

FIGURA 39 – BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS – FRANK MILLER



FONTE: www.dccomics.com

FIGURA 40 – WATCHMEN – ALLAN MOORE E DAVE GIBBONS



FONTE: <https://www.amazon.com>

⁷ O anti-herói é um personagem que realiza a justiça através de meios não heroicos, como egoísmo, vingança, motivações pessoais, etc.

Segundo Merling (2015, p. 40), a maior marca deste período e que dura até hoje, entretanto, foi a expansão de vários títulos de quadrinhos para outras mídias de massa, como a televisão, o cinema e os vídeo games. Não é recente a transposição dos quadrinhos para outras mídias, contudo. Em 1944, o Capitão América foi adaptado em formato de série de TV. O *Batman*, em 1966, também ganhou seu próprio programa televisivo, que durou cento e vinte episódios e imortalizou o ator protagonista, Adam West. O Homem Morcego ainda voltaria na década de 80, dessa vez para o cinema, pelas mãos do diretor Tim Burton. O próprio *Superman*, ao final da década de 70, ganharia uma trilogia cinematográfica de sucesso.

Entretanto, apesar de todas essas aparições, os filmes de super-heróis só tiveram seu estouro a partir dos anos 2000, com o primeiro filme dos *X-Men*. Com um visual um pouco mais sério que o dos quadrinhos, a história fez sucesso entre o público e garantiu mais duas sequências, em 2003 e 2006. Em 2002, o Homem Aranha ganha as telinhas e se consolida como o herói favorito do público, também ganhando mais duas sequências, em 2004 e 2007 e um *reboot* em 2012. (MERLING 2015, p. 40)

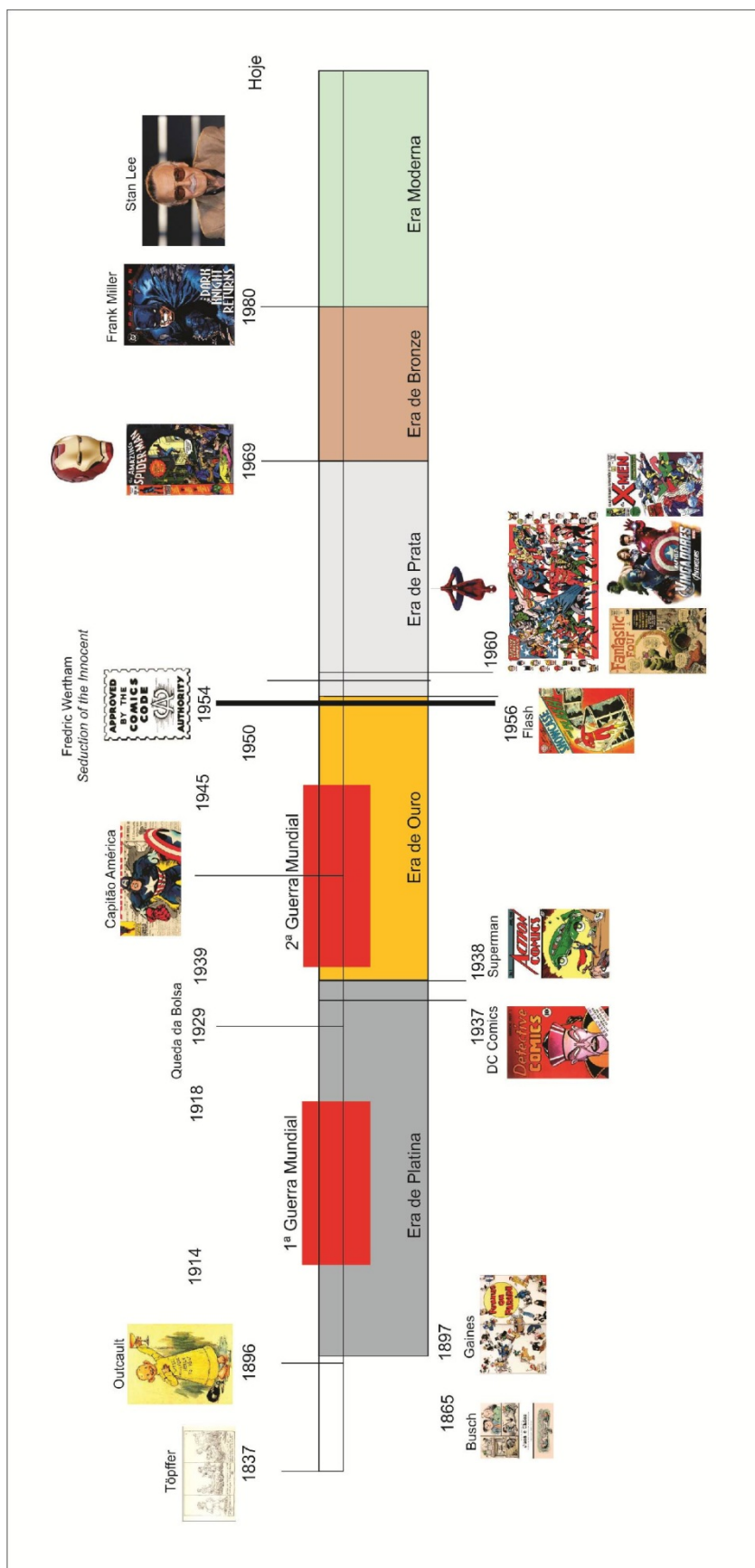
Uma curiosidade, Stan Lee, criador de inúmeros heróis da *Marvel Comics*, aparece fazendo pontas em todos os filmes da Marvel. Ele começou a atuar nos filmes de heróis em 2000, no primeiro *X-Men*. A partir daí, não parou mais. A participação do quadrinista já se tornou um dos momentos mais esperados das histórias e os fãs sempre se divertem quando o simpático senhor aparece na tela.

FIGURA 41 – STAN LEE



FONTE: <https://www.aficionados.com.br>

FIGURA 42 – LINHA DO TEMPO COM AS ERAS DOS QUADRINHOS - EUA

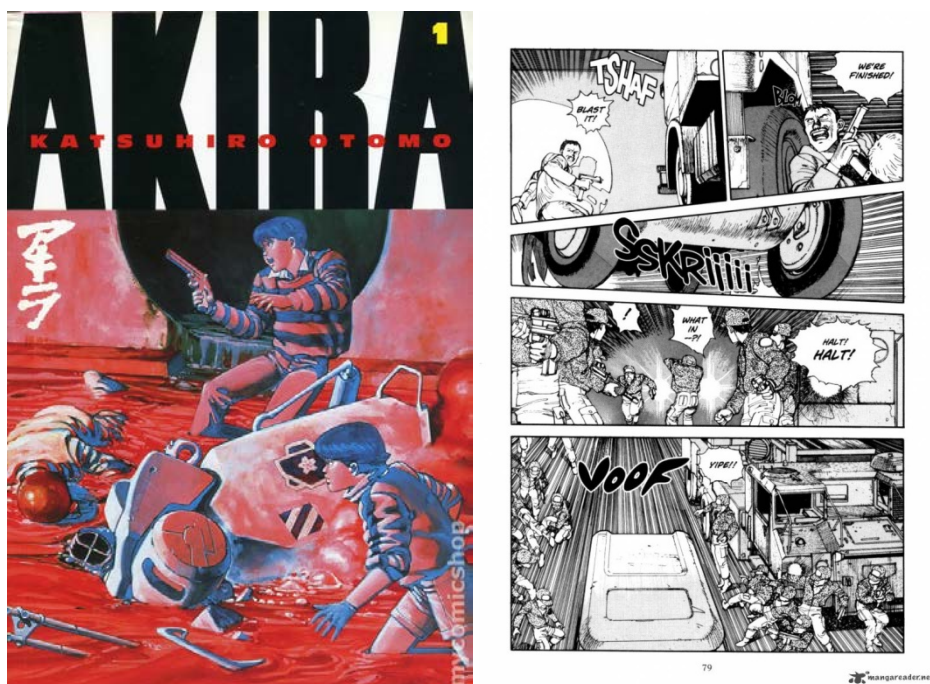


FONTE: O Autor

2.3.2 Quadrinhos no Japão

Uma grande vertente das HQs são os mangás⁸, as HQs japonesas. Diferentemente das ocidentais, os mangás têm uma ordem de leitura inversa, ou seja, lê-se da direita para a esquerda, além dos traços característicos dos desenhos japoneses, como olhos grandes e metáforas visualmente visíveis. *Akira*, de *Katsuhiro Otomo*, é um grande marco para os mangás por atingir a cultura ocidental pela primeira vez, sendo a *Marvel Comics* responsável por publicar nos Estados Unidos, em 1988, o mangá em versão colorida, trazendo à tona todas as características das HQs japonesas com uma história excepcional, retratando temas como poder, a alienação social e corrupção política. Mais tarde a influencia do mangá sobre o quadrinho americano seria ainda mais perceptível com o surgimento do estilo estético *American Mangá* dentro do próprio *Comics* a partir da década de 1990, além da adoção de alguns artifícios narrativos dos mangás.

FIGURAS 43 E 44 – AKIRA – KATSUHIRO OTOMO



FONTE: <https://mangasjbc.com.br>

⁸ A palavra “mangá”, que significa “desenhos involuntários”, surgiu em 1814 com o pintor *Katsuhika Hokusai*, que lançou o primeiro encadernado contendo uma coleção de histórias com desenhos sequenciais. A série, que teve 15 volumes, foi batizada de “*Hokusai Mangá*”. A partir daí os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de “mangás”, no entanto, essa denominação seria consolidada somente no Japão pós Segunda Guerra, já nos anos 1950, com as obras de Osamu Tezuka. (<https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>)

O mangá teve origem através do *Oricom Shohatsu* (Teatro das Sombras), que na época feudal percorria diversos vilarejos contando lendas por meio de fantoches. Essas lendas acabaram sendo escritas em rolos de tecido e papel e ilustradas, porém, ainda não era um material integrado, visto que a imagem tinha um aspecto meramente ilustrativo.

FIGURA 45 – ORICOM SHOHATSU – TEATRO DE SOMBRAS



FONTE: <https://patrimoniodelahumanidadporanka.blogspot.com.br>

Na década de 1920, os quadrinhos apareciam em tiras, de quatro a oito desenhos, nos jornais diários ou nas edições coloridas dominicais. Eram destinados ao público adulto. Nos anos 1930, as revistas infantis vão tomando vulto, como a *Shonen Club*, publicada pela editora *Kodansha*, atualmente uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos no Japão, com cerca de 150 páginas. As melhores histórias eram, posteriormente, publicadas em forma de livros. (LUYTEN 2011, p. 33).

FIGURA 46 – SHONEN CLUB COVERS



FONTE: <http://threestepsoverjapan.blogspot.com.br>

Durante a Segunda Guerra Mundial a produção de histórias em quadrinhos foi interrompida, sendo retomada somente após o término da Guerra. Com o país devastado, as pessoas tinham necessidade de diversão barata e os quadrinhos representavam exatamente isso: muitas páginas de diversão (e esquecimento) a baixo custo.

Nos primeiros anos do pós-guerra, encontravam-se dificuldade até para conseguir papel, mas isso foi resolvido com a utilização de papel jornal para as revistas, costume seguido até hoje, apesar da mudança da economia, dando uma característica singular na forma de editoração. (LUYTEN 2011, p. 19).

A popularização dos quadrinhos japoneses veio com a ajuda dos Estados Unidos, através do Plano Marshall⁹, pois parte das verbas desse plano era destinada a publicação de livros japoneses. A prática de ler mangá aumentou

⁹ Plano Marshall, ou Plano de Recuperação Europeia, foi um programa de ajuda econômica dos EUA aos países da Europa Ocidental após a Segunda Guerra Mundial. O objetivo do plano era reconstruir economicamente os países europeus ocidentais que foram destruídos ou que sofreram perdas em decorrência da guerra.

consideravelmente nesse período, pois com a guerra, poucas atrações culturais restaram. Foi nessa época que surgiu o que podemos chamar de “Walt Disney Japonês”, Osamu Tezuka, criador dos traços mais marcantes do mangá: os olhos grandes e expressivos.

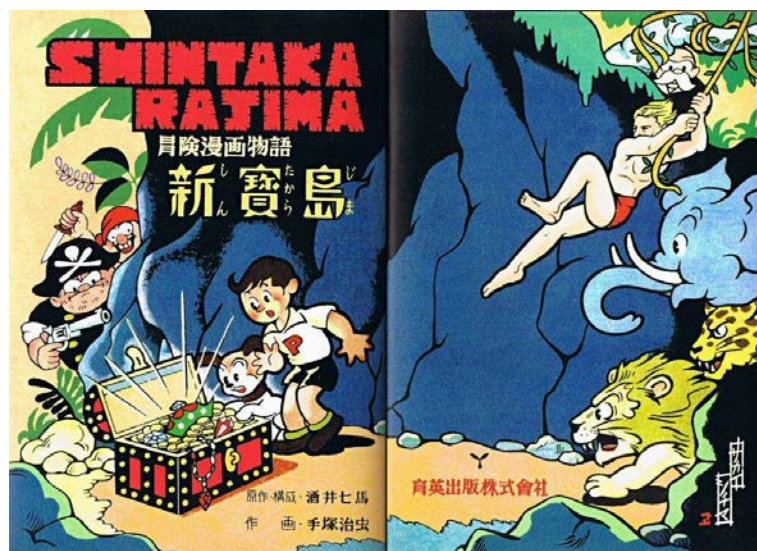
FIGURA 47 – OZAMU TEZUKA



FONTE: <http://www.desenhoonline.com>

Osamu Tezuka desde criança teve fortes influências de grandes mestres da animação como Walt Disney e Max Fleischer. Aos dezessete anos, a pedido de Sakai Shichima (roteirista), desenha *Shin Takarajima* (Nova Ilha do Tesouro), em 1947. Essa HQ teve mais de 800.000 exemplares vendidos, causando uma revolução nos mangás pós-guerra. (LUYTEN 2011, p. 109)

FIGURA 48 – SHIN TAKARAJIMA (NOVA ILHA DO TESOURO)

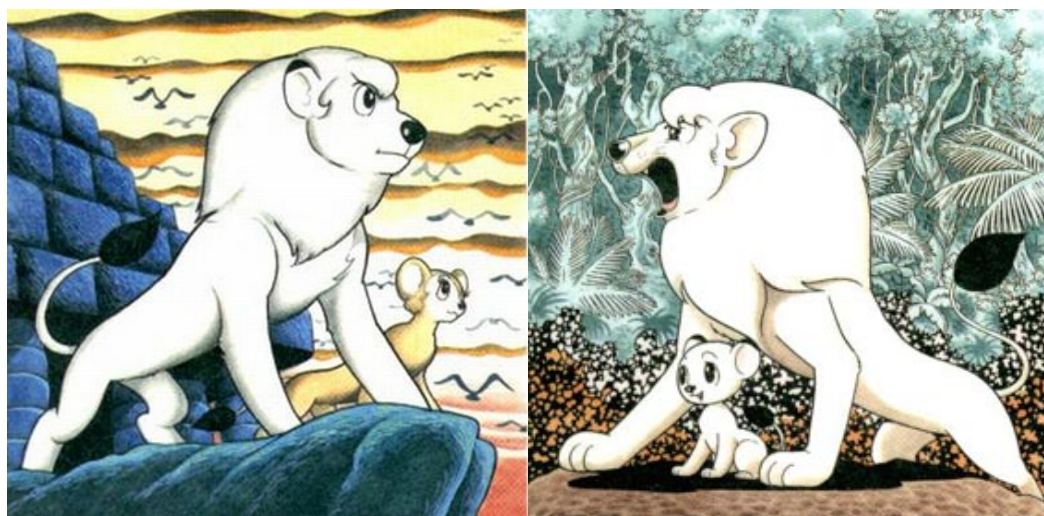


FONTE: <http://www.desenhoonline.com>

Anos depois surge a série *Jungle Taitei* (Kimba, o Leão Branco). Elas foram publicadas de 1950 a 1954, em três volumes, na revista *Manga Shonen*.

Esse mangá foi adaptado para vários animes (desenhos animados). O primeiro foi produzido pela *Mushi Production* em 1965 e foi o primeiro anime em cores no Japão. Em 1966 foi produzido um filme, ambos transmitidos, na década de 1970, na extinta TV Tupi e dublados pelo estúdio Sigma, mas em preto e branco. Tezuka passou a ser reconhecido aqui no Brasil. *Jungle Taitei* significa literalmente “O Imperador das Selvas” e inspirou o filme “O Rei Leão”, da Disney.

FIGURA 49 – JUNGLE TAITEI (KIMBA, O LEÃO BRANCO)



FONTE: <http://www.desenhoonline.com>

Com reconhecimento e fama, Tezuka pôde produzir mais e mais trabalhos, entre eles o *Tetsuwan Atom* (Astro Boy), reconhecido como sua obra mais famosa a nível internacional. Essa série foi produzida entre 1952 e 1968 e compilada em 23 volumes.

FIGURA 50 – TETSUWAN ATOM (ASTRO BOY)



FONTE: <https://www.theguardian.com>

Suas obras são repletas de personagens bem desenvolvidos e cativantes, com temas sociais e políticos presentes. Elas possuem uma forma de narrativa rápida e um estilo de desenho dinâmico. Ele definiu uma característica padrão nos personagens que conhecemos hoje, os olhos grandes e brilhantes, expressões exageradas e personagens magros com pernas alongadas.

Em 1961, criou seu próprio estúdio de animação, o *Tezuka Osamu Production*, nos moldes dos estúdios Walt Disney.

Osamu Tezuka, ao longo de 40 anos de atividade como mangáka¹⁰, produziu cerca de 150 mil páginas de desenho. Em 1997 foram concluídos 400 volumes de suas obras. Todas produzidas com suas próprias mãos, porque naquela época não existia computador.

Quando Tezuka faleceu em 09 de fevereiro de 1989, aos 60 anos de idade, houve uma grande comoção nacional e milhares de pessoas choraram a sua perda.

¹⁰ Mangáka: aquele que produz mangás.

Foi assim que nasceu o apelido *Mangá Kamisama* (Deus do Mangá) e Tezuka ficou reconhecido para sempre como o *mangaká* que revolucionou as histórias em quadrinhos japonesas.

As revistas atuais de mangá possuem normalmente as mesmas características físicas de formato: 18 por 25 centímetros, de 150 a 600 páginas. São impressas em papel jornal e monocromáticas. O preço de uma revista em quadrinhos no Japão é equivalente ao de uma passagem de trem, metrô ou ônibus.

As várias histórias apresentadas no interior das revistas são, em sua maioria, serializadas, continuam de um para outro, convocando o leitor para a compra na semana ou quinzena seguinte e uma vez terminadas são compiladas no formato de livros de capa mais grossa e papel de qualidade superior.

Os japoneses não tem o hábito de colecionar revistas, uma pessoa comprando uma revista de 300 a 500 páginas por semana, ao final de um ano teria várias pilhas de alguns metros de altura, se quisesse guarda-las. Um admirador de alguma história, após a leitura em capítulos, se quiser, poderá adquiri-la posteriormente no formato de livro quando terminar a série. Desse modo, as revistas de mangá são produtos descartáveis. É comum vê-las largadas nos metrôs, trens e ônibus, nas próprias estações, depois de lidas. Ou então são vendidas a peso para reciclagem do papel. (LUYTEN 2011, p. 33 - 34).

2.3.2.1 Tipos de Mangás

Os mangás podem ser classificados quanto ao tipo de público ao qual a história se direciona.

Para o público infantil existe o *shogaku*, que são revistas didáticas. Elas acompanham a criança no período escolar, na faixa etária compreendida dos seis aos doze anos. Quanto ao conteúdo, há grande variedade de assuntos enfocados como história, língua vernácula, matemática, moda e conselhos úteis aos alunos, de diversas maneiras: por meio de contos com personagens históricas, fotografias, desenhos, etc. (LUYTEN 2011, p. 38).

O *shogaku* mais famoso, além do Astro Boy, é o *Doraemon*. Criado em 1969 por Fujiko F. Fujio, pseudônimo da dupla Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko, *Doraemon* já era um sucesso desde seu lançamento, sendo publicado simultaneamente em quatro revistas no Japão: *Yoiko*, *Yōchien*, *Shogaku Ichinensei* e *Shogaku*

Yonnensei. Nos anos seguintes, *Doraemon* chegou a ganhar mais três publicações: *Shogaku Gonensei* e *Shogaku Rokunensei* em 1973 e *Coro Coro Comics* em 1977. Tendo um total de sete histórias inéditas simultâneas sendo produzidas todos os meses no Japão.

FIGURA 51 – SHOGAKU MANGÁ - DORAEMON



FONTE: <https://www.shogakukan.co.jp>

Reunido numa obra de 45 volumes, publicado de 1974 a 1996, *Doraemon* vendeu surpreendentemente 80 milhões de exemplares, isso em dados divulgados em 1992. Em 2005, o ministro das relações exteriores nomeou *Doraemon* como anime embaixador do país. Sendo o ícone da cultura japonesa internacionalmente, nada mais que representá-la oficialmente, assim *Doraemon* foi escolhido e se tornou oficialmente o anime embaixador do Japão.

Shojo mangá é a designação para as revistas femininas que constituem hoje o grande sucesso de vendas no Japão, com aproximadamente 45 títulos diferentes, de acordo com Luyten (2011, p. 40). As de maior sucesso são: *Ribbon*, *Nakayoshi*, *Bessatsu Maagareto* e *Bessatsu Shojo-Furendo*, todas com circulação acima de um milhão de exemplares mensais. São destinadas à faixa etária dos 12 aos 17 anos (ou até mais). Seu sucesso se deve aos traços delicados e suaves dos desenhos, além das histórias romantizadas, carregadas de sonho e fantasia, e que são contadas aos poucos, semanalmente ou mensalmente.

Há nelas todos os ingredientes para atrair o público adolescente feminino. As capas das revistas são o cartão de visita, a entrada para esse universo idealizado, com sugestivas tonalidades rosa pastel, pano de fundo para o desenho de graciosas meninas de sorriso meigo e convidativo. (LUYTEN, 2011, p. 40 - 41)

FIGURA 52 – SHOJO MANGÁ - RIBBON

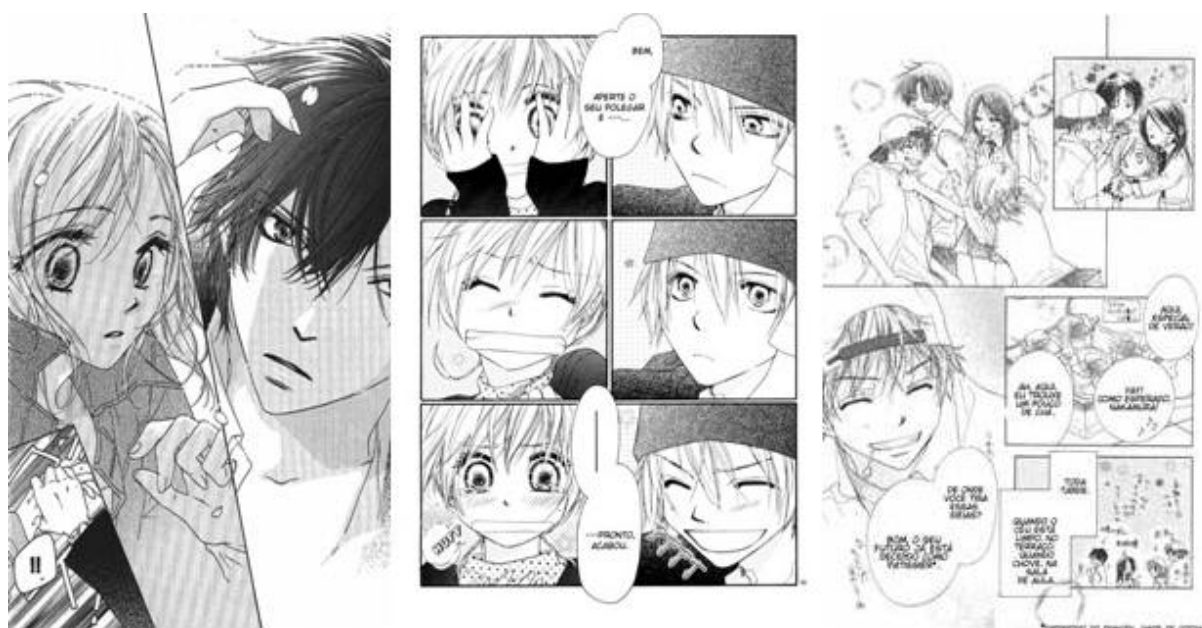


FIGURA 53 – SHOJO MANGÁ - NAKAYOSHI



FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

FIGURA 54 – SHOJO MANGÁ



FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

Nas páginas iniciais, bem coloridas em papel *couche*, estão as propagandas adequadas ao seu público alvo: bijuterias, artigos de papelaria, acessórios produtos de beleza, roupas, enfim, todas as novidades que interessam às adolescentes num país consumista como é o Japão. Há reportagens sobre cantores e cantoras de sucesso, letras de música do momento, concursos, horóscopos, colunas de cartas e seções de aconselhamento para todo tipo de problemas das leitoras: como tratar da pele, como solucionar a paixão pelo professor e a rivalidade entre amigas.

Os mangás voltados para os meninos da mesma faixa etária (dos 12 aos 17 anos ou mais) são chamados de *Shonen mangá*, outro segmento muito forte do mercado dos quadrinhos japoneses. Seguem o mesmo formato e a mesma maneira de apresentação das revistas femininas: as primeiras páginas coloridas com artigos sobre esportes, artistas do momento, o meio estudantil, focalizando competições entre as várias escolas e a concorrência entre as universidades. As publicações incluem novidades como brinquedos bélicos, robôs, foguetes, animais pré-históricos, videogames, etc. (LUYTEN 2011, p. 44).

As histórias para os meninos são melodramáticas, cheia de aventuras, de amizade e de heróis, com a temática do samurai invencível, do esportista e do aventureiro, tendo como constante as condutas japonesas típicas de autodisciplina,

perseverança profissionalismo e competição. Os quadrinhos monocromáticos possuem traços fortes, cheios de ação, mistério, agressividade e violência.

Entre os mais famosos podemos citar Naruto, Dragon Ball, One Piece, Bleach, D.Gray-Man e Cavaleiros do Zodíaco.

FIGURA 55 – SHONEN MANGÁ - ONE PIECE



FONTE: <http://centraldemangas.etc.br>

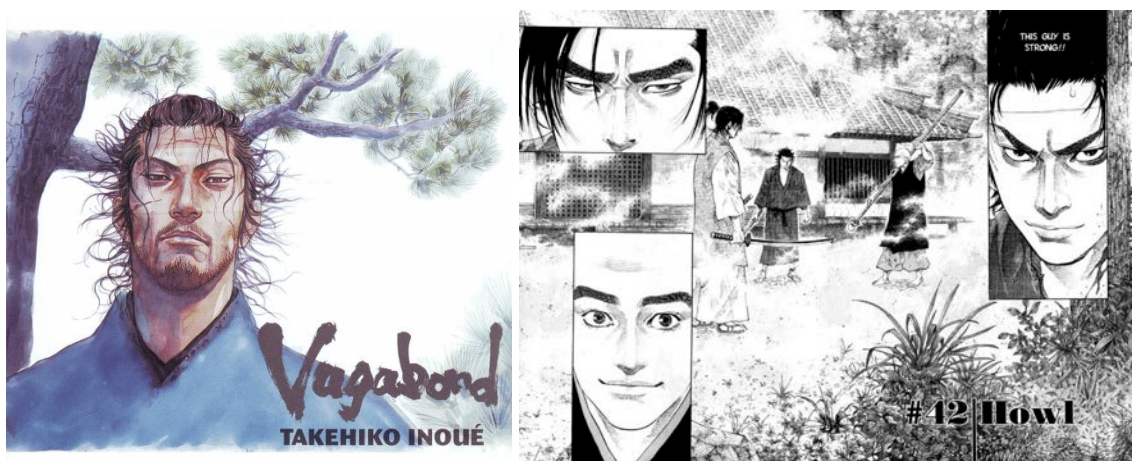
FIGURA 56 – SHONEN MANGÁ - NARUTO



FONTE: <http://centraldemangas.etc.br>

Há ainda revistas para adultos, no caso masculino, chamam-se *Seinenshi* ou *Seinen*. As histórias para esse público-alvo são mais densas. Nelas, os conflitos dos personagens ficam mais pesados, e as histórias menos fantasiosas. Apesar disso, existem histórias de fantasia, mas normalmente elas são mais macabras, com violência gratuita, a qual é mais grotesca. Além disso, várias tramas possuem conteúdo sexual. Muitos recursos sugestivos são utilizados pelos desenhistas para apresentar as cenas de sexo, para que o leitor vivencie o ato sexual. Os *seimens* mais famosos são Akira, Berserk, 20th Century Boys, Monster, Vagabond e Hellsing.

FIGURA 57 – SEINENSHI MANGÁ - VAGABOND



FONTE: <http://www.animexis.com.br>

FIGURA 58 – 20TH CENTURY BOYS

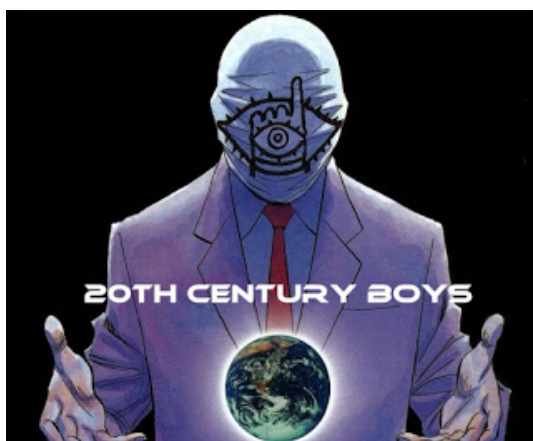


FIGURA 59 – MONSTER



FONTE: <https://memegenerator.net>

Assim como o estilo *seinen*, o *josei* é a versão “madura” do *shojo*, isto é, voltado para mulheres adultas. Os romances presentes neste tipo de história normalmente são mais pesados e menos sonhadores, isto é, mais realistas. Em outras palavras, toda aquela magia presente nas histórias do primeiro amor já está bem longe aqui. Normalmente, temos como personagens principais mulheres adultas, que já trabalham e tem maior maturidade. Vários *joseis* também possuem conteúdo sexual.

Atualmente muitos mangás desta categoria apresentam histórias fantasiosas, como *07-Ghost* e *Karneval*. Nesta classificação também se encontram histórias como *Hotaru no Hikari*, *Nodame Cantabile*, *Gokusen*, *Usagi Drop*, *Chihayafuru* e *Sakamichi no Apollon*.

FIGURA 60 – JOSEI MANGÁ - 07-GHOST



FONTE: <http://www.animespirit.ru>

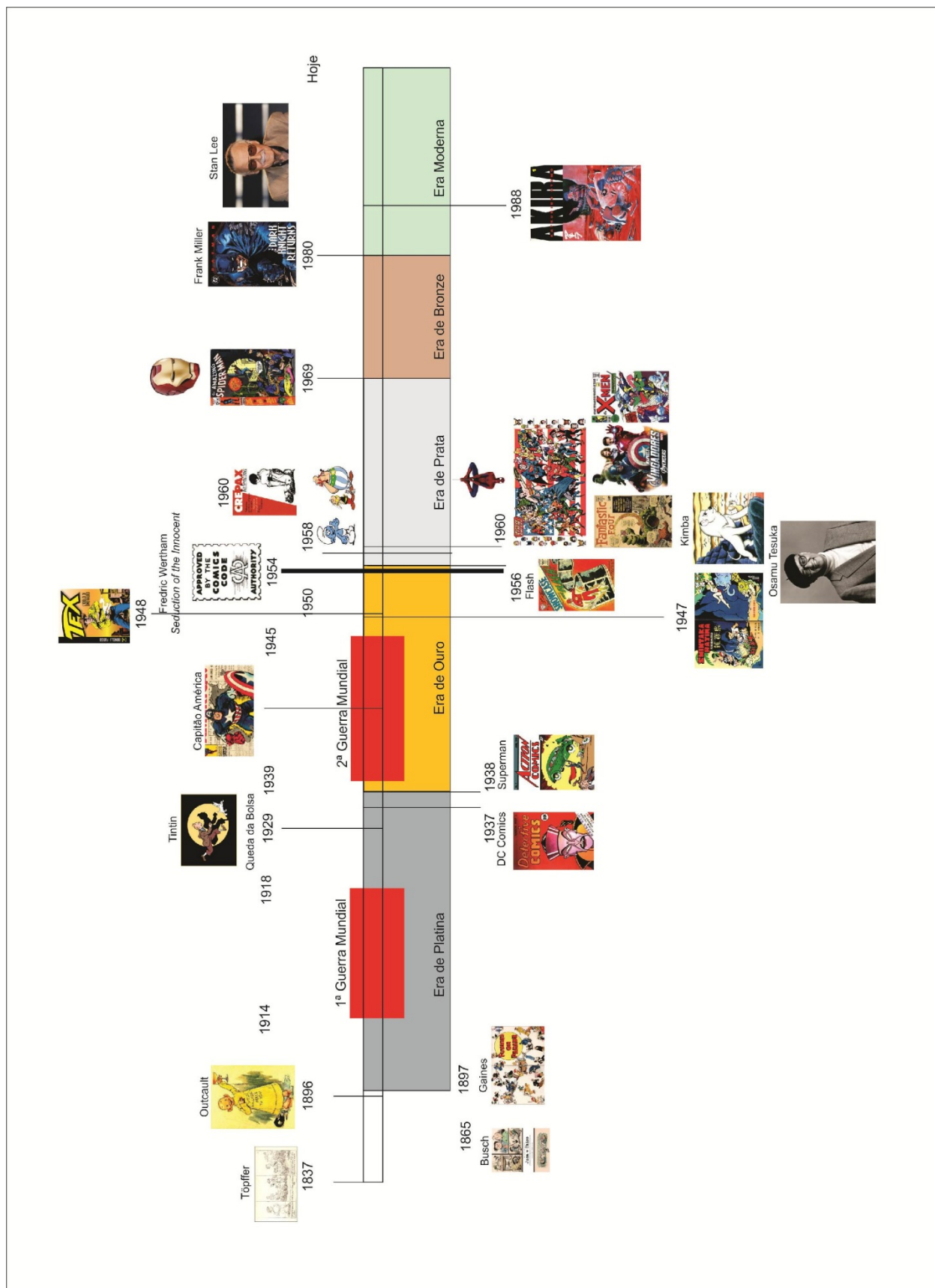
FIGURA 61 – JOSEI MANGÁ - NODAME CANTABILE



FONTE: <http://www.animespirit.ru>

Com o passar do tempo o mangá saiu do papel e foi parar na televisão, transformando-se em animes (desenhos animados), ganhando mais popularidade e aumentando o número de fãs em todo o mundo. As histórias são sempre variadas e com roupagem sempre nova, personagens expressivos e heroicos como, por exemplo, “Dragon Ball Z” (personagem principal: Goku), “Yu Gi Oh” (personagem principal: Yu Gi).

FIGURA 62 - LINHA DO TEMPO COM AS ERAS DOS QUADRINHOS E OS MANGÁS



FONTE: O Autor

2.3.3 Quadrinhos na Europa

De acordo com Costa Neto (2017, não paginado), no mundo das histórias em quadrinhos, a Europa pode até parecer ter perdido sua importância ao lado dos Estados Unidos e do Japão, considerados os gigantes do gênero. Porém, a história das bandas desenhadas, como também são chamadas, teve início no Velho Mundo. Conforme visto anteriormente, um dos primeiros registros de histórias em quadrinhos se deu na Suíça, em 1837, com o *Histoire de Monsieur Vieux-Bois* (Histórias do Senhor Pau Velho), de Rudolphe Töpffer, um dos precursores do gênero. Na Alemanha, o pintor, desenhista e poeta Wilhelm Busch também foi um dos pioneiros com *Max und Moritz*.

França, Grã-Bretanha, Bélgica e Itália são os países que mais produzem e consomem quadrinhos e muitos dos personagens mais famosos foram criados no continente europeu.

Como na América, os quadrinhos europeus começaram a vida como tiras de jornal e *cartoons gag* (personagens humorísticos). Já nos anos de 1920, revistas como *Zonneland*, inteiramente dedicadas a um casamento bruto de imagem e texto, começaram a ser publicadas.

A tradição gráfica francesa tem grande parte de sua origem na Bélgica. O primeiro ponto de virada dos quadrinhos europeus foi a publicação, em 1929, de *As Aventuras de Tintin*, (*Tintin* no original, pronunciado tã-tã) do belga Georges Prosper Remi, sob o pseudônimo de Hergé. É considerado um dos quadrinhos mais influentes de todos os tempos. Como era comum na época, Tintin apareceu em um periódico, embora tenha sido desde então coletado no formato de álbum comum. Seu sucesso foi tão grande que se tornou desenho animado e recentemente virou filme.

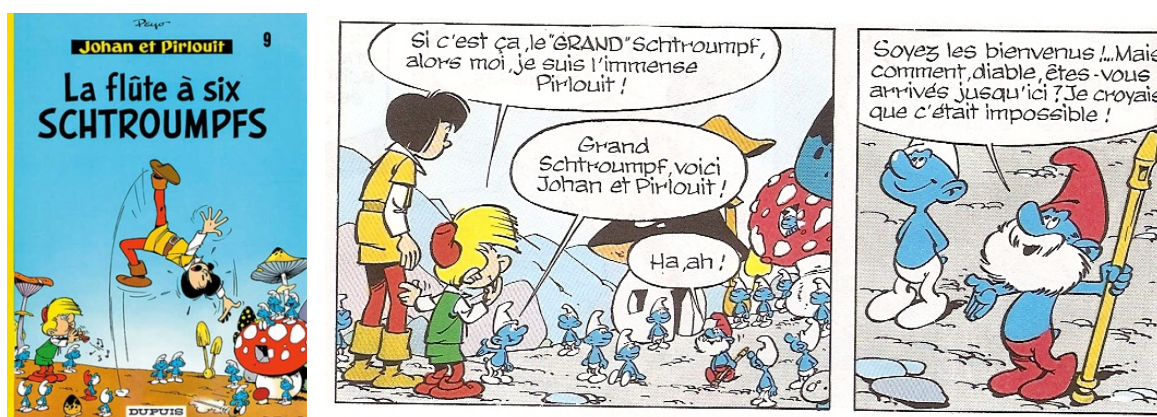
FIGURA 63 – AS AVENTURAS DE TINTIM



FONTE: <http://www.belgianclub.com.hk>

Os famosos *Smurfs* também têm origem belga. Criados em 1958 pelo desenhista Pierre Culliford, mais conhecido como Peyo, *Les Schtroumpfs*¹¹ (Os *Smurfs*) apareceram pela primeira vez na história em quadrinhos de *Johan et Pirlouit* como coadjuvantes, mas seu sucesso foi tão grande que, a pedido dos editores, foi criada uma série de história em quadrinhos dedicada a eles.

FIGURA 64 – JOHAN ET PIRLOUIT AVES LES SCHTROUMPFS



FONTE: <https://schleifenstadt.wordpress.com>

¹¹ *Les Schtroumpfs* - palavra inventada pelo autor para descrever as pequenas criaturas azuis.

Les Schtroumpfs ou os *Smurfs* são pequenas criaturas azuis que vivem em casas-cogumelo no meio de uma floresta, liderados pelo Papai Smurf, o mais sábio da aldeia.

Em 1981, a *Hanna-Barbera Productions* produziu uma série de animação dos Smurfs, veiculado aqui no Brasil pela Rede Globo.

A fama dos Smurfs no país é tão grande que, em 2008, o governo belga lançou 25 mil exemplares de uma moeda de 5 euros com a figura de um Smurf. Fabricadas para comemorar o 50º aniversário dos bichinhos azuis, elas custavam 25 euros.

FIGURA 65 – MOEDA DE 5 EUROS EM COMEMORAÇÃO AOS 50 ANOS DOS SMURFS



FONTE <http://www.coin-database.com>

Em 2011 e 2013 foram produzidos dois longas metragens e em abril de 2017 estreou um longa todo feito em animação.

Além de Tintim e dos Smurfs, a Bélgica ainda é o país de origem de dois quadrinhos mundialmente conhecidos: o *Gaston Lagaffe* e o *Spirou e Fantasio*.

Spirou, criado por Robert Velter (Rob-Vel), é um jovem herói da história em quadrinhos do *Le Journal de Spirou*. O jovem repórter de espírito aventureiro vive várias aventuras ao lado do colega *Fantasio*, fotógrafo e *cameraman*, que está sempre atrás de um grande furo de reportagem. Ele apareceu pela primeira vez em 21 de abril de 1938 como herói titular da revista. Em suas primeiras histórias, *Spirou* não era repórter, mas sim empregado de um hotel, razão pela qual ele aparece sempre de uniforme vermelho, e sempre acompanhado de seu esquilo *Spip*.

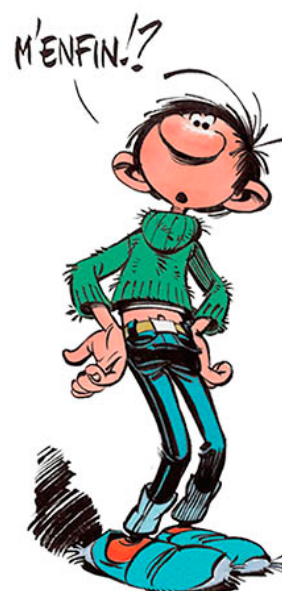
FIGURAS 66 E 67 – CAPA DO LE JOURNAL DE SPIROU E SPIROU E FANTASIO



FONTE: <http://www.allocine.fr>

Gaston Lagaffe, criado pelo belga André Franquin, aparece pela primeira vez em 28 de fevereiro de 1957, no *Journal de Spirou* # 985. É um personagem que trabalha na redação daquele jornal. Em 2017 ele completa 60 anos.

FIGURA 68 - GASTON LAGAFFE



FONTE: <http://www.gastonlagaffe.com/>

Na França, os desenhistas René Goscinny e Albert Uderzo se consagraram com as histórias de *Asterix*, personagem principal dos quadrinhos que vive junto com seus amigos numa pequena aldeia na Armórica, no norte da antiga Gália, resistente ao domínio romano. *As Aventuras de Asterix, o Gaulês* foi apresentado ao público em 29 de outubro de 1959, na revista *Pilote #1*, com o objetivo de “combater” a invasão dos *Comics* americanos na França.

FIGURA 69 – ASTERIX E OBELIX



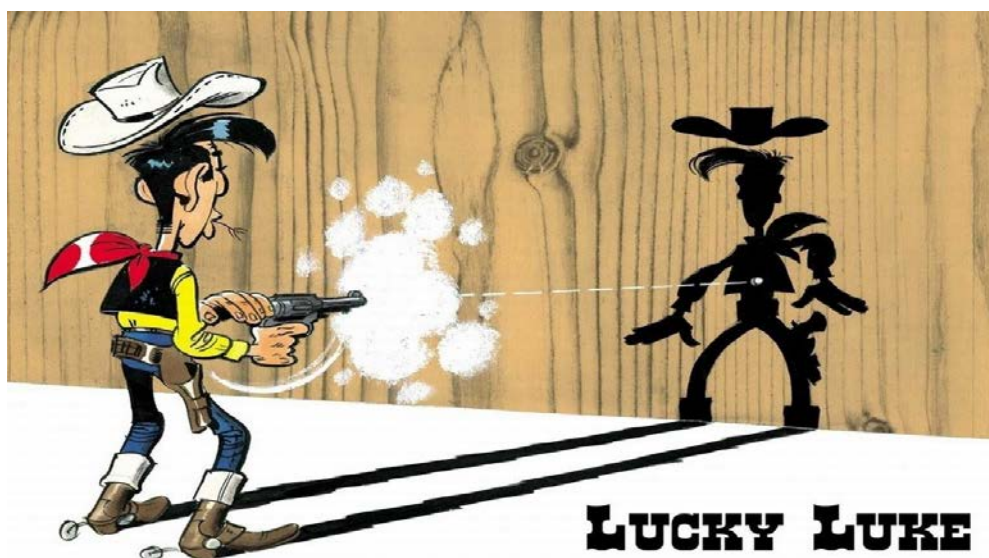
FONTE: <https://bestengagingcommunities.com>

As tiras de *Asterix* fazem várias alusões ao século 20. Os godos são militaristas que remetem aos alemães no século 19 e 20. Os ingleses são retratados como bretões, personagens educados que conduzem do lado esquerdo da estrada, tomam cerveja quente e água quente com leite. Ao conhecerem Asterix, os bretões finalmente adquirem o hábito do chá. A Hispânia é um lugar cheio de pessoas de sangue quente e turistas; os lusitanos são pequenos e educados, pois Uderzo dizia que todos portugueses que havia conhecido eram assim. Os próprios franceses também eram abordados com humor. Os normandos comem tudo com creme e os corsos são preguiçosos e têm queijos ruins. (BARANDIAIN, 2009).

Depois de *Tintin* e de *Asterix*, *Lucky Luke* é a série mais popular e a mais vendida entre o gênero na Europa. Em 1946, Goscinny e Maurice de Bévère, conhecido como Morris, criaram um personagem franzino que vive no Velho Oeste americano, conhecido como o cowboy que atira mais rápido que sua própria sombra, frase ostentada na parte de trás de vários de seus álbuns. *Lucky Luke*, que sempre

aparecia fumando um cigarro no canto de sua boca, mudou de postura por iniciativa própria de seu criador, que resolveu dar ao herói, um caráter mais politicamente correto. A partir de 1983, Lucky Luke surgiria mascando um pedaço de palha no lugar do cigarro, fato que renderia a Morris, o reconhecimento da Organização Mundial da Saúde e uma medalha em 1988, por sua contribuição à luta contra o tabaco. Em suas diversas aventuras pelas pradarias americanas, Lucky Luke já enfrentou vilões famosos, como: Jane Calamidade, Billy The Kid, Jesse James, e os Irmãos Dalton. Estes últimos são presença certa em muitas de suas histórias. Além da presença desses malfeitores que existiram de fato, Lucky Luke é acompanhado em suas cruzadas, pelo fiel cavalo *Jolly Jumper* e um lunático cachorro de nome *Rantanplan*, responsável por tiradas hilárias.

FIGURA 70 – LUCKY LUKE



FONTE: <http://www.cinematheque.fr>

Na Grã-Bretanha, o detetive da *Scotland Yard*, *Buck Ryan*, e a sua acompanhante, Zola fizeram sucesso no jornal *Daily Mirror*, entre março de 1937 a julho de 1962. Obra de Jack Monk e do escritor Don Freeman.

Nos anos 1950, a Grã-Bretanha destacou-se nos quadrinhos de aventuras com as histórias do agente secreto *James Bond*, de Ian Fleming.

FIGURA 71 – BUCK RYAN – JACK MONK E DON FREEMAN



FONTE: <http://www.bookpalace.com>

FIGURA 72 – JAMES BOND – IAN FLEMING

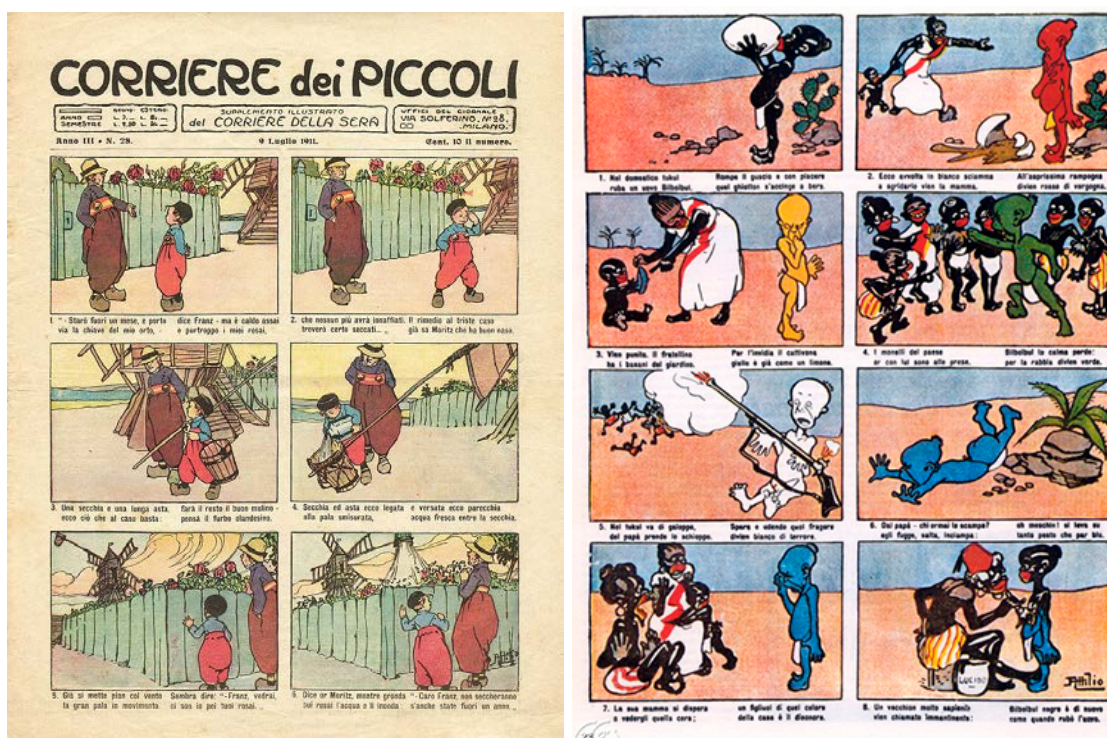


FONTE: <https://comicvine.gamespot.com>

Na Itália, Bilbolbul foi o primeiro personagem das histórias em quadrinhos do país. Foi criado por Attilio Mussino e apresentado na revista *Corriere dei Piccoli* em 27 de dezembro de 1908.

Na cidade de Bologna acontece, desde 2007, o *Bilbolbul International Cartoon Festival*, um evento dedicado aos fumetti¹². O título do festival é uma homenagem ao personagem de Mussino.

¹² *Fumetti* são histórias em quadrinhos na Itália.

FIGURA 73 – CAPA DA REVISTA *CORRIERE DEI PICCOLI* E O PERSONAGEM BILBOLBUL

FONTE: <http://bdzoom.com>

Anos mais tarde, houve uma atenção voltada aos temas de Velho Oeste americano. Em 30 de setembro de 1948 surge a primeira história de *Tex*, com o título *Il Totem Misterioso*. (O Totem Misterioso), criado pela dupla Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini. *Tex* Willer era inicialmente um cowboy fora da lei, mas devido ao seu sucesso, passou a ser um Ranger do Texas, uma espécie de polícia dos Estados Unidos.

FIGURA 74 – CAPA DE COLLANA DEL *TEX* # 1 – IL TOTEM MISTERIOSO

FONTE: <http://texwillerblog.com>

No começo, as histórias eram publicadas em formato de tiras com no máximo três quadrinhos (formato de talão de cheques). A cada semana saía um gibi com 32 páginas (32 tiras) e uma aventura levava várias semanas para chegar ao fim, levando os leitores a comprar as próximas edições. Essa estratégia culminou num sucesso incrível na Itália.

No Brasil, o herói estreou em 25 de fevereiro de 1951 (três anos após seu nascimento na Itália), na revista “Júnior # 28”, e foi chamado inicialmente de “Texas Kid”. A partir de 1971 o título foi simplificado para *Tex* pela editora Vecchi, e a revista continua a ser publicada até os dias atuais pela editora Mythos.

FIGURA 75 – CAPAS DE TEX NO BRASIL



FONTE: <http://texwillerblog.com>

Atualmente são publicadas no Brasil no formato popular conhecido como *formatinho*¹³, impressos em papel jornal.

Vale a pena destacar as histórias de *Corto Maltese*, de Hugo Pratt. O personagem é um marinheiro da Marinha Mercante e surgiu na revista italiana *Sgt. Kirk*, com o título *Una Ballata del Mare Salato* (Uma Balada do Mar Salgado) produzida em 1967. Pratt também escreveu *Sob o Signo de Capricórnio*, uma história ambientada boa parte na Bahia.

¹³ Formatinho é o método preferencial de publicação de histórias em quadrinhos no Brasil (13x21 cm – praticamente um A5), também conhecido como formato pato, devido à publicação nesse formato da revista *O Pato Donald*, pela editora Abril.

FIGURA 76 – CAPAS DE CORTO MALTESE – SOB O SIGNO DE CAPRICÓRNIO



FONTE: <http://www.sceneario.com>

Em meados dos anos 1960, em meio à produção de quadrinhos voltados para o público adulto, surge a personagem *Valentina*, de Guido Crepax. Ela estreou de forma discreta, como coadjuvante em uma série da revista *Linus*, mas se tornou bem popular e Crepax se deu conta de que o erotismo era um filão mais interessante a explorar que histórias policiais ou de ficção científica, promovendo a moça ao status de heroína.

FIGURA 77 – VALENTINA - CREPAX



FONTE: <https://www.fumetto-online.it>

Crepax foi o pioneiro desse tipo especial de quadrinhos eróticos bastante típico da cena italiana, e cujos principais alunos foram nos anos mais recentes Milo Manara e Paolo Eleuteri Serpieri.

FIGURA 78 – OBRAS DE MANARA E SERPIERI

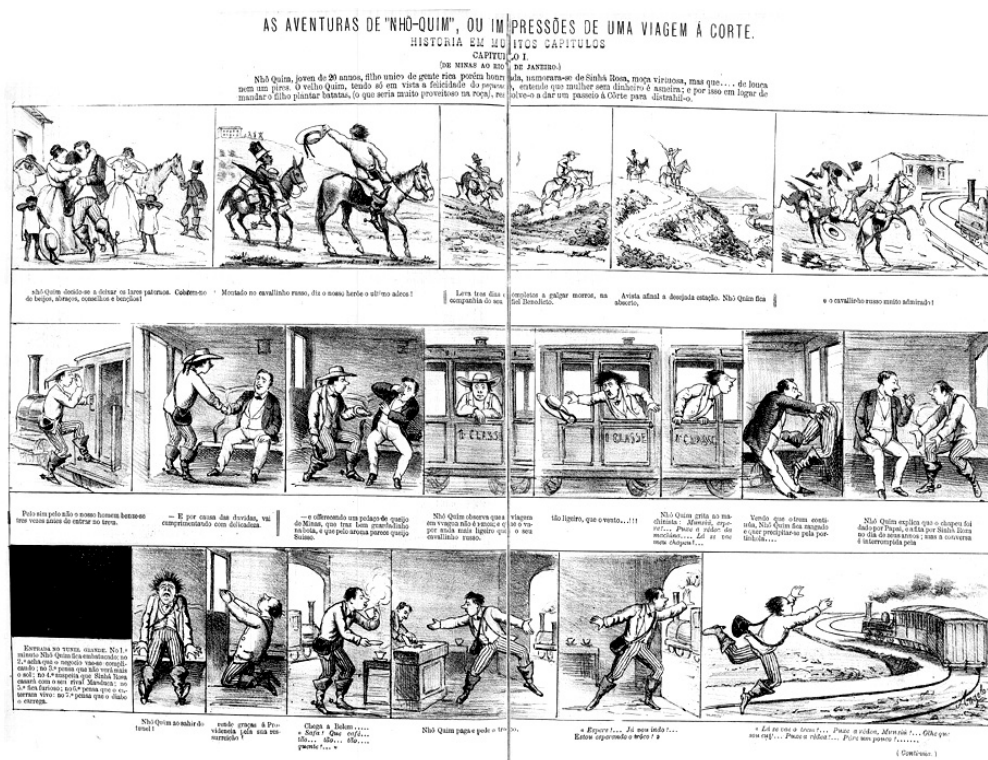


FONTE: <https://www.fumetto-online.it>

2.3.4 Quadrinhos no Brasil

O Brasil compõe o *hall* dos célebres pioneiros na criação da linguagem moderna dos quadrinhos, por meio do trabalho do italiano radicado no país Ângelo Agostini. O cartunista estudou desenho em Paris, mas foi no Brasil onde seu talento foi reconhecido ao realizar vários trabalhos até publicar na revista *Vida Fluminense*, em 1869, a primeira história infantil de sua autoria, intitulada *As aventuras de Nhô Quim*. Posteriormente, publicou *As aventuras de Zé Caipora*, na *Revista Ilustrada*, em 1883, que é considerada a primeira revista dedicada inteiramente à arte dos quadrinhos. (SILVA JUNIOR 2011, p.47).

FIGURA 79 – AS AVENTURAS DE NHÔ QUIM – ÂNGELO AGOSTINI



FONTE: <http://nacao.net>

FIGURAS 80 E 81 – AS AVENTURAS DE ZÉ CAIPORA



FONTE: [wwhttps://quadrinhos.wordpress.com](https://quadrinhos.wordpress.com)

Conforme Silva Junior (2011), outra expressiva contribuição de Ângelo Agostini foi o lançamento da revista *O tico-tico*, publicada em 1905. Era uma

publicação que trazia além de quadrinhos, passatempos e textos diversos voltados ao público infantil e ficou em circulação por mais de 50 anos no país. (SILVA JUNIOR, 2011, p. 47).

FIGURA 82 – O TICO-TICO DE 1º DE AGOSTO DE 1906



FONTE: <http://hqmaniacs.uol.com.br>

Os quadrinhos tornaram-se efetivamente populares em cadeia nacional, a partir da década de 1930. Nessa ocasião, o empresário e jornalista Adolfo Aizen importou dos Estados Unidos o que havia de mais moderno no gênero de histórias em quadrinhos. O público brasileiro teve contato com os heróis de aventura, um novo e promissor segmento que emergiu no final dos anos 20 nos Estados Unidos, e que se espalhou rapidamente por todo o mundo.

Adolfo Aizen, inicialmente buscou parceria com o consagrado empresário Roberto Marinho, não obtendo apoio por parte deste. Contudo, viabilizou o projeto de inserir quadrinhos de aventuras no Jornal *A Nação*, publicando diariamente o

intitulado *Suplemento Infantil*, conseguindo triplicar o número de tiragens vendidas do periódico.

Os leitores brasileiros depararam-se pela primeira vez com quadrinhos de grande sucesso nos Estados Unidos: Agente secreto X-9, *Flash Gordon*. Posteriormente, Aizen trouxe *Mandrake*, *Príncipe Valente*, *Tarzan*, *Pinduca*, *Rei da polícia montada* e até mesmo, histórias inéditas de *Walt Disney*, que naquele momento começava a se destacar em cinema de animação.

O *Suplemento Infantil* não foi o primeiro tabloide brasileiro de quadrinhos. Antes de seu lançamento, surgiram dois jornais em formato de tabloide *A Gazeta Juvenil*, encarte infantil do jornal *A Gazeta de São Paulo* e o *Mundo Infantil*, da Editora Vecchi no Rio de Janeiro. (SILVA JUNIOR, 2011, p. 50 - 52).

FIGURA 83 – SUPLEMENTO INFANTIL



FIGURA 84 – GAZETA JUVENIL



FONTE: <http://blogdogutemberg.blogspot.com.br>

O sucesso de Aizen atíçou a concorrência editorial que se mobilizou para disputar o mercado consumidor. Roberto Marinho, dono do jornal *O globo*, lança o suplemento *O globo juvenil* em 1937.

FIGURA 85 – CAPAS DE O GLOBO JUVENIL



FONTE: <http://www.portalmimprensa.com.br>

Nas décadas de 1920 e 1930, a produção de quadrinhos brasileira não possuía muito apoio, apesar da política nacionalista de Getúlio Vargas, onde o que mais se via publicado na época era material estrangeiro. Em 1939 surgiu a revista *Gibi*, que significa moleque, foi de onde surgiu o nome para designar as mais diversas revistas de HQ no Brasil.

FIGURA 86 – REVISTA GIBI



FONTE: <http://www.portalmimprensa.com.br>

Durante o período da Segunda Guerra Mundial, a indústria editorial sofreu inúmeras restrições financeiras e materiais. Adolfo Aizen após várias perdas de membros de seu consórcio resolve vendê-lo ao governo, e cria oficialmente, em 18 de maio 1945, a editora de revistas – EBAL. A primeira revista em quadrinhos é produzida dois anos após sua criação, em junho de 1947, e intitulada O herói. (SILVA JUNIOR, 2011, p. 119).

FIGURA 87 – O HERÓI #1



FONTE: <http://www.guiadosquadrinhos.com>

Depois do lançamento da revista O Herói, uma gama de títulos foi publicada, entre eles: Batman, Joel Ciclone, O Falcão da Noite, Homem Rádio, Johnny Trovada, o Vigilante e Boy Comando entre outros grandes sucessos.

Um dos principais atores no processo de popularização dos quadrinhos no Brasil foi Maurício de Sousa. Amante da arte dos desenhos desde a infância publicou as primeiras tiras de quadrinhos, em 1959, em formato de tabloide no jornal Folha da Manhã (antigo nome da Folha de São Paulo), com as aventuras de Bidu, um simpático cãozinho azul, e seu dono Franjinha. Depois disso, surgiram diversos outros personagens com destaque para Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão, Chico Bento, entre diversos outros. A partir da década de 1970, Maurício de Sousa publica suas histórias em quadrinhos no formato de revistas, ganhando assim o imaginário de crianças e adultos.

FIGURA 88 – PRIMEIRA TIRA DO BIDÚ - 1959



FONTE: <http://www.deangelisark.com>

Outro personagem marcante no cenário dos quadrinhos no país, segundo Silva Junior (2011), foi o cartunista Ziraldo. Ele pertence ao grupo de humoristas que sucederam na imprensa ilustrada brasileira, os caricaturistas políticos que haviam sofrido represálias por parte da DIP – Departamento de Imprensa e Propaganda – principalmente durante o governo Vargas, valendo-se da sua arte como forma de crítica aos costumes e práticas políticas da época. Entre os diversos trabalhos de Ziraldo, destaca-se a revista em quadrinhos *O Pererê*, lançada em outubro de 1960 pela Empresa Gráfica O Cruzeiro S.A.. O personagem Pererê era conhecido do público leitor desde 1958, quando publicado na revista *O Cruzeiro* 13. (SILVA JUNIOR, 2011, p. 86).

FIGURA 89 – CAPAS DA REVISTA PERERÊ



FONTE: <http://www.ziraldo.com>

Nas décadas de 1940, 1950 e 1960 houve uma maior produção de material brasileiro, mas continuava a dividir espaço com as publicações americanas. Os *comics* americanos por terem um custo mais baixo comparado com os quadrinhos de produção nacional, fez com que muitos artistas locais migrassem dos quadrinhos para área de ilustração, ou para o mercado internacional. O quadrinho *Pererê*, que tratava de temas nacionais, foi cancelado sob a alegação de que o material nacional vendia menos que o estrangeiro.

Durante o período da Ditadura Militar Brasileira, Ziraldo fundou com outros humoristas *O Pasquim*, jornal de sátiras incisivas aos problemas sociais daquele período. As tiras de cunho adulto fizeram grande sucesso, especialmente *The Supermãe* e *Mineirinho o Come quieto*, que contam ainda com uma legião de admiradores.

Entre todos os personagens criados pelo cartunista Ziraldo, o mais clamado pelo público é o *Menino Maluquinho*. O livro com o personagem foi publicado, em 1980, e em virtude do grande sucesso, ganhou inúmeras adaptações, inclusive em quadrinhos.

FIGURA 90 – O MENINO MALUQUINHO



FONTE: <http://www.ziraldo.com>

Outros cartunistas brasileiros também tiveram grande participação no processo de popularização dos quadrinhos. Entre eles, destacam-se: Laerte, Glauco e Angeli.

2.3.4.1 Quadrinhos em Curitiba

De acordo com a pesquisa *Quadrinhos em Curitiba*, de Fulvio Pacheco, coordenador da Gibiteca de Curitiba, publicado no blog *nanu.blog.br*, a capital paranaense tem um cenário bastante otimista com relação ao quadrinhos, pois conta com muitos produtores que publicam as suas histórias de forma independente, o que mostra a expansão do cenário das HQs na região. Existem diversas escolas com cursos de especialização no gênero, dentre elas destaca-se a Gibiteca de Curitiba, espaço democrático, que reúne ilustradores, designers, artistas plásticos, pesquisadores, professores, estudantes e simples amantes dos quadrinhos. O local dispõe de mais de 25 mil títulos de todos os gêneros de histórias em quadrinhos, para consultas, além de abranger outras iniciativas, entre elas cursos, oficinas de criação, exposições, palestras, lançamentos e encontros de RPG (Role Playing Game), envolvendo o que há de melhor na produção brasileira e internacional. Grandes nomes da HQ brasileira como Laerte, Angeli, Glauco, Luiz Gê, Primaggio, Malavoglia & Garfunkel, entre outros, estiveram na Gibiteca, trocando informações com a nova geração de cartunistas. Aos poucos, artistas curitibanos também foram despontando no cenário nacional e hoje têm seus desenhos e histórias estampados em jornais e revistas de todo o Brasil.

FIGURA 92 – GIBITECA DE CURITIBA



FONTE: <http://curitibacult.com.br>

A capital paranaense é um dos pólos da HQ, juntamente com Belo Horizonte e São Paulo, tanto que um dos mais importantes eventos nacionais de quadrinhos é realizado em Curitiba desde 2011, a Gibicon (Convenção Internacional de Quadrinhos). Em 2016 a Gibicon passou a se chamar Bienal de Quadrinhos de

Curitiba e reúne a cada dois anos diversos artistas de HQs de todo o Brasil. A Bienal de Quadrinhos de Curitiba foi indicada para o 29º troféu HQMix na categoria “Evento”. O Troféu HQ Mix é a principal premiação de quadrinhos no Brasil.

FIGURA 930 – TROFÉU HQMIX



FONTE: <http://hqmix.com.br>

Dentro da produção local de HQ, destaca-se Alceu Chichorro. Em maio de 1926 o jornal *O Dia* apresentou tiras com os personagens Chico Fumaça, Dona Marcolina e Totó para o público paranaense entre as décadas de 1920 a 1960. Chichorro assinava suas obras com o pseudônimo Eloy.

FIGURA 94 – CHICO FUMAÇA



FONTE: <http://nanu.blog.br>

De acordo com a Secretaria de Estado da Educação (SEED) (2017, não paginado), Claudio Seto foi jornalista, cartunista e agitador cultural em Curitiba. Um pouco desse multifacetado e carismático artista é apresentado no filme "O Samurai de Curitiba". Dedicou-se a diversos estilos de histórias, como de samurais, de terror, policiais e eróticas. Além dos enredos inovadores para a época, ele introduziu o estilo mangá no Brasil em 1967, através da revista *O Samurai*, publicada pela Edrel. Em 1978 começou a trabalhar como editor num dos grandes sucessos da editora Grafipar, a revista *Maria Erótica*, personagem criada por ele ainda na Edrel. A publicação dos quadrinhos ocorria durante o governo militar e a maioria das histórias possuía teor erótico, ocorrendo problemas com a censura.

Seu nome verdadeiro era Chuji Seto Takeguma, mas também era conhecido como Claudio Seto ou simplesmente Seto. Descendente de uma família de samurais, aos nove anos de idade foi para o Japão, onde aprendeu sobre a cultura japonesa, inclusive o mangá. Claudio Seto é citado em várias obras de referência como um dos artistas mais importantes da Grafipar e um dos melhores desenhistas brasileiros do período. Também trabalhou como jornalista e chargista, escreveu livros sobre a imigração japonesa, publicou lendas e fábulas do Japão, além de organizar os festivais da comunidade japonesa em Curitiba.

Seu último livro foi *Lendas trazidas pelos imigrantes do Japão*, publicado pela Devir. Seto faleceu no dia 16 de novembro de 2008, vítima de um AVC.

FIGURA 95 – CLÁUDIO SETO



FONTE: <http://www.gazetadopovo.com.br>

Em 1980 surgia a personagem de quadrinhos evangélicos Smilinguido, criação da dupla Márcia Macedo D'Haese e Carlos Tadeu Grzybowski. A personagem é um formiga que mora numa floresta com outras formigas e que passa mensagens de paz e amor. A editora Luz e Vida incorporou os personagens em 1989 transformando essas formigas no seu maior resultado. Existem mais de 700 produtos criados e distribuídos mundo afora como marcadores de páginas, livros de história, adesivos de carro, cartões, agendas, papéis de carta, jogos, games, posters, bonecos, livros para colorir, quebra-cabeças, material escolar, papel de presente, camisetas, roupa de cama, toalhas de banho, capa de cadernos, material de festas infantil, álbum de figurinhas, canecas além de peças musicais, longas e série de animação, entre outras coisas. A editora, fundada em 1954, hoje é uma das maiores da cidade.

FIGURA 96 – SMILINGUIDO



FONTE: <http://oxentejesusmeama.blogspot.com.br/>

Marcozinho é uma criação de Taco X e Edu Moreira para tiras de jornal, publicadas inicialmente na Folha de Londrina, entre 20 de julho de 1988 até 09 de junho de 1989. O personagem é um menino super-ativo, influenciável, muito ingênuo e com imaginação bastante fértil. Ele é um personagem atemporal e representa a época da infância dos autores, ou seja, anos 1960-1970. Ele usa um uniforme de marinheiro estilo pato Donald.

FIGURA 97 – MARCOZINHO



FONTE: <http://nanu.blog.br>

Em 1997 surge o super-herói curitibano *O Galha*. Suas aventuras apareceram pela primeira vez na edição especial da revista *Metal Pesado*, intitulada *15 anos de Gibiteca de Curitiba*. O personagem foi elaborado por vários desenhistas locais: Alessandro Dutra (que criou os trajes do personagem), Gian Danton e José Aguiar (que criaram a história), Antonio Eder, Luciano Lagares, Tako X, Edson Kohatsu e Augusto Freitas, Dutra e Aguiar (que se incumbiram da arte) e Nilson Muller (que já havia vendido suas pinturas como capa para *Metal Pesado* e que fez a capa também desta edição). Um ano depois, o *Galha* voltou a ser publicado na página semanal do suplemento do caderno Fun, da *Gazeta do Povo*, entre 1998 e 2000, em forma de tiras. No jornal, os desenhistas desenvolveram o universo do *Galha* e novos elementos foram adicionados a sua mitologia. Ele seria o neto do *Capitão Galha* de 1940, uma espécie de tradução folclórica dos heróis dos EUA.

De acordo com Fulvio Pacheco, no blog nanu (2017, não paginado):

Nunca antes viram-se publicados tantos elementos da cultura curitibana dentro de uma revista em quadrinhos. As tiras apresentavam uma Curitiba de um futuro indefinido, que cresceu e se prolongou até o Oceano Atlântico. Os vilões capturados passam o resto dos seus dias na Ilha do Ahú, uma espécie de Alcatraz baseada

no extinto presídio do Ahú. O vilões são: *Craniano*, cuja cabeça gigantesca é tatuada como uma Pêssanka, *Araucária*, que aumentava seu tamanho, *Café Expresso*, *Homem Lambrequim*, *Dr. Botânico*, *Polaquinha*, *Aranha Marrom*. Em 2001, a editora Via Lettera lançou o livro *O Gralha*, compilando todas as histórias lançadas no jornal. Nesta publicação, além da arte dos criadores, também as de Jairo Rodrigues, Eduardo Moreira, Rogério Coelho e Augusto Freitas. Posteriormente, o *Gralha* foi trabalhado por diversos artistas e roteiristas, como Fulvio Pacheco, Adilson Orikassa, DW e muitos outros. Quase todos os quadrinistas curitibanos já desenharam o *Gralha* de uma forma ou de outra. Segundo Cláudio Rubin, o *Gralha* foi “uma espécie de catálogo das possibilidades expressivas deste grupo de quadrinistas e do potencial estético do gênero” (2001). E para Dante Mendonça, “a produção é um mélange cultural, que varia até por causa da formação étnica da cidade” (1998).

FIGURA 98 – O GRALHA



FONTE: <http://nanu.blog.br>

Em 1998 é lançado as tiras e charges de *Los 3 Inimigos*, de Tiago Recchia, que satiriza os três principais times de futebol da capital, Paraná Clube, Coritiba e Atlético Paranaense, através dos personagens Paranito, Corisco e Atleticon. Os personagens usam sombreros mexicanos e são inimigos uns dos outros. Eles foram inspirados por *Los 3 Amigos*, da revista *Chiclete com Banana*, de Angeli, Laerte e Glauco. Além destes três personagens, pode-se ver outros personagens coadjuvantes, que representam outros times de futebol, como o Malita, do Malutron, e o Leonzito, do Rio Branco.

FIGURA 99 – LOS TRÊS INIMIGOS



FONTE: <http://nanu.blog.br>

Em 2001 surgiu o *Folheteen*, tiras de humor semanal publicadas em jornais, de José Aguiar. Na série, os adolescentes são vítimas de escárnio, através de dois personagens principais, *Malu*, uma garota em crise existencial, consciente, mas ainda assim tão adolescente quanto qualquer um de sua idade, e *Mascara Negra*, um anabolizado ser mascarado, cujo objetivo na vida é exterminar a escória da Terra: os teens. Em 2005 José Aguiar venceu o I Concurso Internacional de Histórias em Quadrinhos, promovido pelo Senac-SP e pela Devir, com a história *Ponto Final*, protagonizada pelos personagens de *Folheteen*. O concurso previa, ao vencedor, a chance de ter um álbum publicado pela Devir.

FIGURA 100 – FOLHETEEN



FONTE: <http://nanu.blog.br>

Nesse universo masculino dos quadrinistas paranaenses, destaque para Pryscila Vieira (2017, não paginado). Em 2005 foi publicada em tiras de jornais sua

principal criação: Amely - Uma Mulher de Verdade, uma boneca inflável feminista que vem com graves erros de fabricação: ela pensa, ela fala e discute relação. A personagem nasceu de um relacionamento moribundo da artista, e ela decidiu afogar as mágoas na prancheta misturando nanquim, humor e ironia. Nos quadrinhos, Amely foi encomendada por Zero, um homem que nunca se deu bem com mulheres. Para seu maior dissabor, a boneca inflável que deveria ser inanimada, é entregue com alguns "defeitininhos" de fabricação: ela pensa, sente e fala... como qualquer mulher de verdade. Zero tenta devolvê-la à fábrica, inutilmente. Sem outra opção, eles passam a interagir e a explicar dilemas universais dos relacionamentos.

FIGURA 101 – TIRA # 1 DE AMELY – UMA MULHER DE VERDADE



FONTE: <http://www.amelyreal.com>

Temos também Fulvio Pacheco, coordenador da Gibiteca de Curitiba, que entre outros quadrinhos, lançou a revista *Fantasia Urbanas*, no qual a personagem principal Kika interage com prostitutas, drag queens e outras pessoas reais do submundo noturno curitibano. A *Loira Fantasma de Curitiba*, baseada na mais notória lenda urbana da capital paranaense. Com a parceria de M. Matiazi, a HQ explora a aterrorizante vingança da loira pelos taxistas de Curitiba, pois foi assassinada por um deles. A revista conta com a arte de 40 quadrinistas convidados nas mais variadas técnicas de ilustração, que enriquecem a obra.

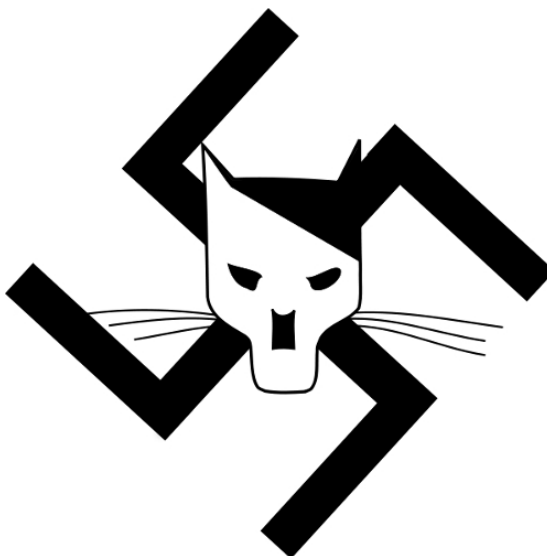
FIGURA 102 – OBRAS DE FULVIO PACHECO



FONTE: <http://nanu.blog.br>

De acordo com Perez (2017, não paginado), as histórias em quadrinhos mais famosas são aquelas que retratam a vida de super-heróis, eternizados na arte sequencial e transportados para a linguagem cinematográfica, ganhando projeção internacional e povoando o imaginário de leitores do mundo inteiro. Mas nem toda HQ fica restrita a narrar as peripécias de personagens dotados de superpoderes: artistas como Marjane Satrapi e Art Spiegelman utilizaram as histórias em quadrinhos para narrar suas histórias de vida. *Persépolis*, livro de Marjane Satrapi publicado em quatro volumes, narra a infância da escritora iraniana durante a Revolução Islâmica. Já o livro *Maus*, do americano de origem judia Art Spiegelman, conta a história de seus pais, sobreviventes dos campos de concentração de Auschwitz, durante a Segunda Guerra Mundial. *Maus* recebeu, em 1992, o primeiro prêmio Pulitzer destinado a um livro de história em quadrinhos.

FIGURA 103 – MAUS – ART SPIEGELMAN



FONTE: [www. http://mundoeducacao.bol.uol.com.br](http://mundoeducacao.bol.uol.com.br)

3. ELEMENTOS DOS QUADRINHOS

Para entendermos melhor, é possível definir histórias em quadrinhos como enredos narrados quadro a quadro, por meio de desenhos e textos, que utilizam o discurso direto, característico da língua falada em um gênero textual bem aceito entre os estudantes. Para Vergueiro (2007, p. 24) “os quadros ou vinhetas constituem a representação, por meio de uma imagem fixa de um instante específico ou de uma determinada ação e acontecimento”.

Eisner (1999, p. 41) aponta que:

[...] nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois “quadrinhos” nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle da arte sequencial. (EISNER, 1999, P. 41)

Para que a compreensão da linguagem dos HQs seja ampliada, é preciso conhecer os elementos que formam este repertório. Os termos e conceitos das HQs são: balão, requadro, onomatopéias, linhas cinéticas, metáfora visual, cores, tempo e sarjeta.

O requadro é a moldura que circunda os desenhos e textos de cada quadrinho ou vinheta. Parte da linguagem não verbal dos quadrinhos, o requadro, limita o espaço onde se colocam objetos e se passam as ações (SANTOS, 2003).

O ato do enquadramento separa as cenas e opera como um pontuador. Uma vez estabelecido e posto em sequência, o quadro ou painel torna-se o critério pelo qual se mede a ilusão do tempo (EISNER, 1999, p. 28).

O formato da vinheta pode assumir outros entornos menos convencionais como, circulares, formato de um labirinto e vinhetas onduladas entre outros, dependendo do autor ou do espaço físico utilizado para produzir a história (RAMOS, 2010).

FIGURA 104 – EXEMPLO DE REQUADRO



FONTE: <http://www.monica.com.br/comics/tirinhas/tira89.htm>

Para McCloud (2005), o quadro, ou vinheta, é o ícone mais importante dos quadrinhos, revelando-se como um indicador da divisão do tempo e do espaço nesta produção artística. Ao mover os olhos pelo espaço da página, o leitor também tem a sensação de se mover no tempo. Devido a sua importância, a forma dos quadros ou até a ausência destes influenciará a experiência da leitura. Assim, um quadro sem contorno pode dar mais leveza ou agilidade à leitura, enquanto uma imagem que extrapola os espaços pode intensificar a dramaticidade de uma cena, isto só para citar algumas das muitas possibilidades interpretativas.

Os balões são convenções gráficas onde são inseridos a fala ou pensamento do personagem. Geralmente são indicados por um contorno-linha que o envolvem, podendo haver variações dependendo do contexto da história.

Este “ícone cinestésico”, como é chamado por McCloud (2005, p. 134), integrou-se ao “vocabulário” dos quadrinhos desde sua utilização em charges políticas publicadas em jornais ingleses no final do século XVIII. O rabicho (apêndice que sai do balão em direção à cabeça do personagem) indica ao leitor quem está falando; quando o rabicho se dirige a um personagem que está fora do quadro e da cena mostrada, trata-se de uma fala em off. Há vários tipos de balões: de cochicho (formado por linhas pontilhadas), de pensamento (caracterizado por linhas onduladas e pela ausência de rabicho, substituído por bolinhas que se dirigem ao personagem), splash (formado por linhas angulares, denuncia o estado emocional do personagem, que está irado), trêmulo (conota o medo sentido pelo personagem), uníssono (neste tipo, vários rabichos saem do balão, mostrando que diversos personagens emitem a mesma fala, concomitantemente), intercalados (demonstram

que a fala de um personagem foi emitida em intervalos de tempo, com uma pausa entre eles) etc.; (SANTOS, 2003).

FIGURA 105 – TIPOS DE BALÕES



FONTE:<http://nerdseotomeuniverse.blogspot.com.br>

As onomatopeias, representações de ruídos (explosões, socos, tiros, objetos quebrados, colisões etc.) por meio de palavras (BUM! SOC! CRASH!), que podem se iconizar e ser consideradas, ao mesmo tempo, signo verbal e iconográfico. (SANTOS, 2003). Variações de letra, dentro e fora dos balões, mostram um esforço contínuo para capturar a essência do som.

Assim como os balões, dão vida às HQs de uma forma dinâmica, pois o ruído, nos quadrinhos, é mais visual do que sonoro, porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas. O efeito de um “buum” ou de um “crash” (CIRNE, 1970, p. 23) é sempre expressivo. Podemos observar no quadro abaixo algumas das situações citadas:

FIGURA 106 – EXEMPLO DE ONOMATOPÉIA



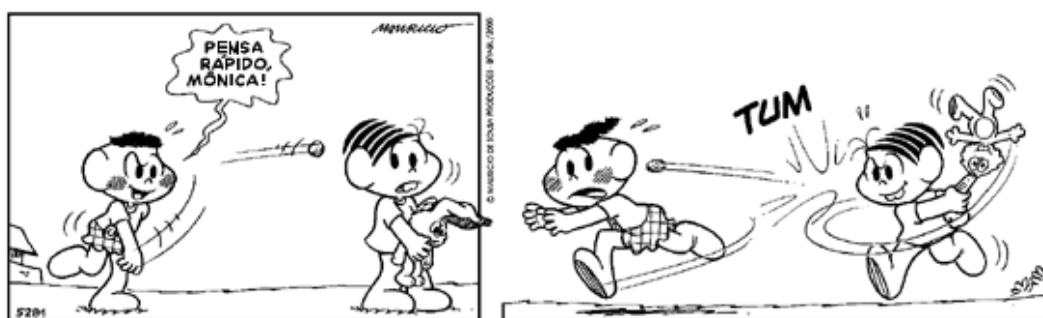
Copyright © 1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

6421

FONTE: <http://linguaportuguesaavm.blogspot.com/2009/11/onomatopeia-e-as-historias-em.html>

Linhas cinéticas indicam o movimento dos personagens ou a trajetória de objetos em plena ação, tais como automóveis e outros meios de locomoção, balas que saem de pistolas, pedras atiradas por alguém, etc. (SANTOS, 2003).

FIGURA 107 – EXEMPLO DE LINHAS CINÉTICAS



Copyright © 2000 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

5291

FONTE: <http://www.monica.com.br/comics/tirinhas/tira224.htm>

Na metáfora visual são usados recursos gráficos para mostrar situações das histórias por meio de imagem. São signos que ganham uma conotação diferente e características quando usados em Histórias em Quadrinhos, como ver estrelas (indicando que o personagem está ferido e sente dor), ter lâmpada acesa sobre a cabeça (significa que o personagem teve uma ideia), corações (mostram que o personagem está apaixonado), serrote cortando uma tora (dormir, roncar como uma serra), ter uma espiral sobre a cabeça (sentir tontura), falar cobras e lagartos (xingar, demonstrar ira), entre outros elementos icônicos. Podemos exemplificar com a imagem da Mônica batendo no Cebolinha, aparece uma nuvenzinha mostrando o pensamento em relação à agressão da Mônica.

FIGURA 108 – EXEMPLO DE METÁFORA VISUAL

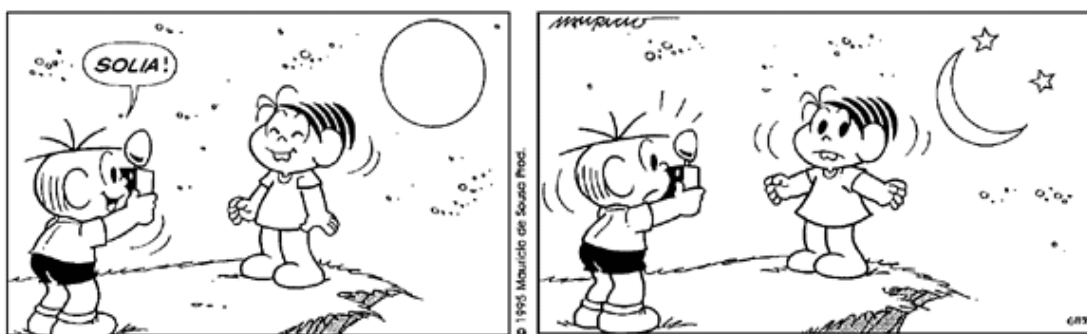


FONTE: <http://erida-souza.blogspot.com/2010/12/o-genero-textual-historia-em-quadrinho.html>

As cores também são muito importantes para a linguagem dos quadrinhos, pois grande parte das informações são expressadas através das cores. O Incrível Hulk e o Lanterna verde, por exemplo, caracterizam-se pela cor verde.

O tempo é elemento essencial nos quadrinhos. De maneira geral são recursos utilizados para movimento do personagem dentro dos quadrinhos, ideia de ação, tempo transcorrido, sucessões de acontecimentos (RAMOS, 2010). Por exemplo, como no quadrinho abaixo Cebolinha tenta tirar uma foto de Mônica e passa um grande tempo até que a ação seja efetivada.

FIGURA 109 – EXEMPLO DE PASSAGEM DE TEMPO



Copyright ©1999 Mauricio de Sousa Produções Ltda. Todos os direitos reservados.

FONTE: <http://hqtm.blogspot.com/2011/05/tirinhas-classicas.html>

As histórias em quadrinhos são consideradas leituras lúdicas pela junção das imagens com conteúdos dos textos, possibilitando uma melhor compreensão do

assunto narrado. As informações presentes em cada quadro deve transmitir ao leitor a compreensão da mensagem.

Para o entendimento dos quadrinhos é necessário que o leitor decodifique as imagens e interprete as ideias expressadas nas histórias, de modo que nesse processo de comunicação reconheça o significado e o impacto emocional das imagens (EISNER, 1999). Esta “alfabetização” é necessária, é importante que a pessoa decodifique os dois códigos (visual e o verbal) presentes nas múltiplas mensagens das HQs. A apropriação desta linguagem amplia o horizonte educativo das pessoas e favorece a construção e consolidação de muitos conhecimentos.

Segundo McCloud (2005, p. 65), os quadrinhos são “um meio de comunicação como nenhum outro... um meio onde o público é colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento”.

O autor explica o que é a sarjeta, o espaço em branco entre os quadrinhos. É nesse espaço que a imaginação do leitor extrai sentido entre as vinhetas. A sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É no limbo da sarjeta que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma ideia única. Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. (MCCLOUD 2005, p. 66 - 67).

Os quadrinhos são fragmentos de tempo e espaço, a conclusão realizada pelo leitor faz com que esses fragmentos se tornem uma realidade única. O autor usa a alusão relacionando a iconografia visual a um vocabulário, enquanto a conclusão seria a gramática. Ao contrário do que acontece na mídia eletrônica, nos quadrinhos a conclusão é voluntária.

O autor usa um exemplo de dois quadros. No primeiro é mostrado alguém prestes a desferir um golpe de machado em outrem. O segundo mostra o céu noturno de uma cidade, cortado por um grito. Uma vez que a ação do assassinato não é mostrada em imagem, o autor diz que “matar um homem entre os quadros significa condená-lo a milhares de mortes”. Cada leitor vai construir a ação do assassinato de um jeito diferente.

FIGURA 110 – EXEMPLO DE SARJETA



FONTE: McCloud, Desvendando Quadrinhos, p. 66

Na HQ a montagem não apresenta todos os enquadramentos num fluxo contínuo como acontece em um filme, mas revela em poucos elementos o essencial para que o leitor, através de sua imaginação, complete os quadros colaborando decisivamente para o processo de montagem. Este movimento, aliás, realizado pelo leitor, é o que McCloud (2005) chama de “conclusão”, e que permite conectar momentos dissociados e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada.

A transição entre os quadros nas HQs se revela, portanto, fator decisivo para garantir a composição da narrativa. Essa transição pode se dar de várias maneiras, desde uma representação de cada pequena mudança nas cenas ou nos movimentos até longas alterações de tempo, espaço, aspecto, ideias e sentidos. Cada escolha na forma de apresentar o transcorrer dos quadros resultará em efeitos diferentes.

Os quadrinhos criam uma “intimidade” com o leitor só superada pela palavra escrita. É um “pacto” entre o criador e o público, por meio da arte e da habilidade do primeiro.

McCloud (2005) lista cinco tipos de transição entre os quadros:

a) **momento-para-momento**: traz movimentos simples, numa monotonia, como alguém abrindo e fechando os olhos, uma pessoa caminhando, as ondas do mar indo e vindo;

b) **ação-para-ação**: é a mais comum e se dá dentro do mesmo tema, a arma disparando e acertando o mocinho; um avião caindo e explodindo.

c) **tema-para-tema**: a cena descrita anteriormente da arma apontada pelo vilão e o túmulo do mocinho, o que exige grande grau de envolvimento do leitor para permitir a conclusão;

d) **cena-a-cena**: traz grandes distâncias de tempo e espaço, como Superman sendo lançado bebê de Krypton num quadro, ele criança levantando um sofá, surpreendendo os pais no outro;

e) **aspecto-para-aspecto**: muito comum em mangás, é como se víssemos um cenário inteiro em partes, como copos sujos, depois pilhas de prato, depois uma torneira saindo água com mãos ensaboando outro prato – conclusão: estamos numa cozinha! E

f) **“non-sequitur”**: quadros sem sequência lógica, por exemplo um pato, depois um videogame, daí uma panela de macarronada.

4. HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

De acordo com a Universidade Federal do Paraná (2017, não paginado), a história da UFPR começa em 1892, quando o político Rocha Pombo lança, na Praça Ouvidor Pardinho, a pedra fundamental de uma futura universidade, mas devido à instabilidade gerada pela Revolução Federalista que acontecia no sul do Brasil em função da divergência entre as elites federalistas e republicanas, o sonho não foi adiante.

Vinte anos depois, em 1912, é que esse sonho se realizou. Fruto da ousadia e da competência dos seus idealizadores Victor Ferreira do Amaral e Silva e Nilo Cairo da Silva, e também motivados pela sociedade paranaense, nasceu a universidade mais antiga do Brasil. O Paraná precisava urgentemente de profissionais qualificados devido ao crescimento econômico da região com a exploração da erva-mate, surgiu então um movimento pró-Universidade do Paraná. As lideranças políticas do Estado também compreenderam o valor e o alcance da iniciativa para a formação da intelectualidade local e se mobilizaram em prol da criação da universidade.

Segundo Siqueira (2012), estava prevista a inauguração para o dia 1º de janeiro de 1913, mas o Presidente de Estado Carlos Cavalcanti de Albuquerque, os deputados, os senadores e o prefeito de Curitiba empenharam-se para a concretização dessa iniciativa em uma data específica: 19 de dezembro de 2012. Essa data não representaria somente a emancipação política do Paraná, ao se desmembrar da 5ª Comarca de São Paulo, mas marcaria também uma liderança educacional e política no panorama nacional.

“O dia 19 de dezembro representou a emancipação política do Estado e deve também representar sua emancipação intelectual”, afirmou Victor Ferreira do Amaral.

A universidade começou a funcionar como instituição particular. Os primeiros cursos ofertados foram Ciências Jurídicas e Sociais; Engenharia; Medicina e Cirurgia; Comércio; Odontologia; Farmácia e Obstetrícia. Após ter fundado a Universidade do Paraná, Victor Ferreira do Amaral e Silva, além de seu fundador, foi também o primeiro reitor, e iniciou com empréstimos a construção do prédio central, na Praça Santos Andrade, em terreno doado pela prefeitura. A praça, na época, era usada como o depósito de lixo da prefeitura. Além disso, ali começava o brejo que

se estendia até o rio Belém, que passava onde hoje está a Rua Mariano Torres. SIQUEIRA (2012).

FIGURA 111 – FACHADA DO PRÉDIO HISTÓRICO - 1913



FONTE: www.ufpr.br

A fachada principal do edifício ficava de frente para o depósito de lixo, uns dizem que a universidade dava as costas para a cidade que a acolheu, outros dizem que era pra mostrar que a universidade visava o progresso e a expansão da cidade de Curitiba. Só em 1916, atendendo às reivindicações do Centro Acadêmico junto à prefeitura, referente ao mau cheiro, é que o depósito de lixo foi retirado daquele local.

Com a Primeira Guerra Mundial em 1914 vieram a recessão econômica e as primeiras dificuldades. Dentre elas uma lei que determinava o fechamento das universidades particulares, numa tentativa do Governo Federal de centralizar o poder sob as instituições de ensino superior.

Foi necessário então criar alternativas para evitar o fechamento da universidade. A forma encontrada na época para adequar-se à lei e continuar funcionando foi desmembrar a Instituição em faculdades autônomas, separando as faculdades de Direito, Engenharia e Medicina e concedendo-lhes autonomia de ensino, mantendo-as, porém no mesmo edifício, sob uma única diretoria, cada faculdade reconhecida individualmente pelo governo. Os diversos cursos existentes

agruparam-se no interior dessas faculdades, e foram posteriormente reconhecidas pelo Governo Federal.

Durante cerca de 30 anos buscou-se restaurar a universidade, objetivo alcançado no fim da década de 1940, quando as faculdades existentes, acrescidas da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras (FFCL), foram reunidas como a Universidade do Paraná. Para essa unificação foi fundamental o apoio da imprensa e da comunidade paranaense.

Restaurada a universidade, em 1946 iniciou-se a batalha pela sua federalização. Flávio Suplicy de Lacerda, reitor à época, mobilizou as lideranças do Estado e, em 1950, passou a chamar-se Universidade Federal do Paraná, uma instituição pública e gratuita. Adotou-se o tripé Ensino, Pesquisa e Extensão, norteando as atividades da universidade em direção ao desenvolvimento da comunidade em que está inserida.

Com sua federalização, a instituição passou por uma fase de expansão. A construção do Hospital de Clínicas (1953), do Complexo da Reitoria (1958) e do Centro Politécnico (1961) representaram sua consolidação.

São 105 anos de história, marcada por perseverança e resistência. A UFPR é a maior criação da cultura paranaense, tendo sido eleita símbolo de Curitiba. Fruto da audácia de seus criadores, a UFPR é a mais antiga universidade do Brasil e motivo de orgulho para todos os paranaenses.

Esses fatos históricos demonstram a constante batalha desta Instituição, durante seu desenvolvimento ao longo dos seus 105 anos, para continuar sendo um espaço aglutinador da intelectualidade não só paranaense, que é seu berço, mas de toda a sociedade brasileira, almejando sempre cumprir a função social que deve nortear toda produção de conhecimento através do tripé Ensino, Pesquisa e Extensão.

4.1 A Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras

De acordo com o Setor de Humanas da UFPR (2017, não paginado), a Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras do Paraná (FFCL) foi fundada em 26 de fevereiro de 1938, numa assembleia de intelectuais (31 presentes) convocada pelos professores Omar Gonçalves da Mota, Carlos de Paula Soares e Homero de Melo

Braga, e entre seus objetivos estavam: ampliar a cultura no domínio das ciências puras; promover e facilitar a prática de investigações originais; e desenvolver e especializar conhecimentos necessários ao exercício do magistério. A Faculdade organizava-se em três departamentos – Ciências, Filosofia e Letras – e num Instituto Superior de Educação.

Em 24 de agosto de 1939, diante das condições determinadas pelo Decreto-Lei 1.190/39, foram aprovados novos Estatutos em que se previam quatro Departamentos pelos quais se distribuía os cursos regulares: Departamento de Filosofia (curso de Filosofia); Departamento de Ciências (cursos de Matemática, Física, Química, História Natural, Geografia e História e Ciências Sociais); Departamento de Letras (cursos de Letras Clássicas, Letras Neolatinas e Letras Anglo germânicas); Departamento de Pedagogia (curso de Pedagogia).

Em primeiro de abril de 1946, reinstala-se a Universidade do Paraná, constituída pelas Faculdades de Direito, Medicina, Engenharia, Filosofia, Ciências e Letras. Na Assembleia Universitária de 19 de dezembro de 1949, é lançada oficialmente a campanha pela federalização que, em 4 de dezembro de 1950, consegue seu objetivo: a Universidade do Paraná, agora constituída pelas Faculdades de Direito, Medicina, Engenharia, Filosofia, Ciências e Letras e Faculdade de Ciências Econômicas, passa a ser Universidade Federal do Paraná.

A Reforma Universitária

No fim dos anos 1960, por exigência da Lei de Diretrizes e Bases (Lei 4.024, de 20/12/61), a UFPR revê seus Estatutos e passa a ter uma estrutura organizacional fundada em Departamentos reunidos em unidades administrativas mais amplas, denominadas Institutos e Faculdades. Os Institutos eram os seguintes: Instituto de Matemática, Instituto de Física, Instituto de Geociências, Instituto de Biologia, Instituto de Ciências Humanas e Instituto de Letras e Artes. As Faculdades eram as seguintes: Direito, Medicina, Engenharia, Educação, Engenharia Química, Odontologia, Farmácia, Agronomia, Veterinária e Florestas.

No início dos anos setenta, por exigência do Ministério de Educação e Cultura, fez-se nova reestruturação da UFPR, aprovada em 12 de setembro de 1972. Essa nova estrutura deixou de usar os termos “instituto” e “faculdade” e passou reunir os departamentos em Setores. O Instituto de Ciências Humanas e o

Instituto de Letras e Artes foram reunidos no SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (SCHLA).

Em novembro de 2012 o Setor passou-se a chamar SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS (SCH), devido ao desmembramento dos cursos de Artes, Comunicação e Design, criando o Setor de Artes, Comunicação e Design (SACOD).

Em 2018 o Setor de Ciências Humanas completará 80 anos. A produção da HQ será para comemorar essa data festiva.

5. PRODUÇÃO DA HQ

Para comemorar os 80 anos do Setor de Humanas e os 105 anos da Universidade Federal do Paraná decidi produzir uma HQ contando um pouco dessa história com foco no Movimento Estudantil no tempo do Regime Militar, mais precisamente em 1977, por ser o material coletado dos arquivos do DOPS - Departamento de Ordem Política e Social que atualmente se encontram guardados no DEAP - Departamento de Arquivo Público do Paraná na pasta intitulada *Panfletos Subversivos* de acordo com a indicação do Professor Doutor Rodrigo Rodrigues Tavares, Vice Diretor do Setor de Ciências Humanas da UFPR.

A pasta panfletos subversivos contém jornais Estudantis e panfletos das décadas de 1960 e 1970. Segundo Magalhães (1997), o DOPS utilizava a tática da repressão preventiva, que consistia em acumular um sem-número de informações sobre a vida pública e privada dos indivíduos considerados potencialmente subversivos. Para tanto, o governo assegurou um governo invisível a seus colaboradores, poder este, no entanto, controlado pelo regime através de sua segmentação.

Os arquivos estão em formato PDF e possuem 393 páginas ricas em histórias do Movimento Estudantil e a HQ produzida foi baseada em histórias reais que aconteceram nesse período. Dentre as histórias escolhidas destaca-se o confronto entre os estudantes e o Reitor em maio de 1968. A UFPR foi palco das mais significativas manifestações dos estudantes contra o ensino pago e contra a ditadura. Que mais tarde levaria ao AI-5 em 13 de dezembro de 1968. Os relatos extraídos dos jornaizinhos produzidos pelos diretórios da época, juntamente com panfletos distribuídos deram a base das histórias contadas através da HQ. Para aprofundar um pouco mais, foi feita pesquisas na internet, com mais relatos e também com imagens. Algumas das imagens foram reproduzidas nos quadrinhos, para dar mais veracidade aos fatos.

Vários diretórios da UFPR e de outras Instituições do Paraná produziram materiais para informar a comunidade acadêmica e a população dos acontecimentos que marcaram época. O jornalzinho “O Manifesto” merece destaque porque foi produzido pelos alunos do antigo setor de Ciências Humanas, Letras e Artes – SCHLA - através do seu diretório – DARPP – Diretório Acadêmico Rocha Pombo do Paraná. Outra história que entrou na HQ foi o sequestro do presidente do DARPP

em outubro de 1977. Carlos Augusto de Oliveira desapareceu numa tarde em que se dirigia para a UFPR e reapareceu três dias depois em Paranaguá. Ninguém sabe quem foi que o sequestrou, mas ele recebeu torturas físicas e psicológicas.

A HQ contemplou ainda a história da panfletagem, que consta nos arquivos do DOPS como uma espécie de manual de procedimentos a serem adotados no lançamento de panfletos. Como se vestir, as ações tomadas para não ser pego, as formas de se entrar e sair dos prédios sem chamar a atenção, etc.

Para resolver o solver o problema de se contar essas histórias foi criado o personagem Tiago, um estudante de história que precisa fazer um trabalho sobre os 80 anos do Setor de Humanas da UFPR e que não sabe nem por onde começar. Com a ajuda do seu amigo Jorge, ele conhece o tio Ambrósio, que estudou história no tempo da Ditadura Militar. Tio Ambrósio é meio estranho, tem alguns surtos desde a época da faculdade. Com a cabeça mais cheia de perguntas do que respostas eles são assaltados e na correria Tiago é atropelado. De alguma forma ele acaba voltando no tempo e se deparando com o tio Ambrósio mais novo e seus amigos, todos eles engajados no movimento estudantil da época. Com a ajuda de seus novos amigos, Tiago vive na pele os acontecimentos da época, até quase ser preso e quem sabe torturado. Após ser atropelado novamente, ele volta aos tempos atuais com informações para produzir seu trabalho acadêmico. Há varias referências na HQ. O uso de metalinguagem, tanto nas risadas escritas, que na época não existia, quanto no uso do “vc”. Há também referências do filme De Volta para o Futuro, nas frases ditas pelo protagonista e do filme Universidade Monstros quando os estudantes do passado se apresentam.

Há mais histórias que ficaram de fora por motivo principalmente de tempo para confecção dos quadrinhos. Dentre elas o conflito com o Delegado para justificar a foto tirada do personagem principal, a história do aumento do preço do RU que teve as portas fechadas por um tempo e que os estudantes almoçavam em restaurantes e não pagavam, e que as senhoras da sociedade abriam suas moradias para oferecerem comida aos estudantes. Faltou também a história dos elevadores da Reitoria que eram separados os dos estudantes e dos professores. Algumas das charges e ilustrações contidas nos arquivos eram para serem analisadas e discutidas na HQ, e no final só uma apareceu, enfim, tantas e tantas histórias não puderam ir para as páginas da HQ. O material é tão vasto que pode ter

sequências, e quem sabe se expandir para toda a Universidade, como forma de comunicação institucional.

5.1 SINOPSE

Um jovem estudante de História da Universidade Federal do Paraná - UFPR precisa fazer um trabalho sobre os 80 anos do Setor de Ciências Humanas e acorda em 1977, em meio aos acontecimentos do período do Regime Militar e do movimento estudantil da época. Em busca de saber o que aconteceu no período ele vivencia na pele os problemas vividos pelos estudantes da época e precisa se manter vivo para voltar para casa.

5.2 ROTEIRO

A primeira coisa a se observar é que quando se fala em roteiros para HQs é que essa mídia tem uma linguagem própria. Apesar de influenciar e ser influenciada por outras mídias como a literatura, o cinema e a TV, a arte sequencial adquiriu métodos próprios de contar histórias.

Segundo Field (2001, p. 2), o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática. Sobre a forma de como construir um roteiro, EISNER (2005), explica que há três formas básicas de se elaborar um roteiro de *Graphic Novel*: Através de um texto dramatúrgico, referenciando todos os detalhes como cenário, estado emocional do personagem, figurino, falas e narrativas através de palavras a cada quadro; através de esboços, colocando junto a parte escrita com as imagens; pode ser feito também apenas escrevendo as falas e narrativas, dando total liberdade ao desenhista.

McCloud (2005, p. 85) também acrescenta que a arte nos quadrinhos é tão subtrativa quanto aditiva, e encontrar o equilíbrio entre a falta e o excesso é crucial para qualquer criador de quadrinhos.

Durante um longo tempo os roteiristas se limitaram à função narrativa. A descoberta de que, ao contrário da literatura, uma HQ pode ser contada apenas com imagens, libertou o texto para exprimir sensações, cheiros, pensamentos e divagações do autor. Não estou dizendo que narrativa quadrinística é superior à cinematográfica ou à literária, mas ela é diferente e isso deve ser lembrado por

qualquer um que pretenda escrever quadrinhos. Moore (1993) ressalta a importância desse tipo de consciência:

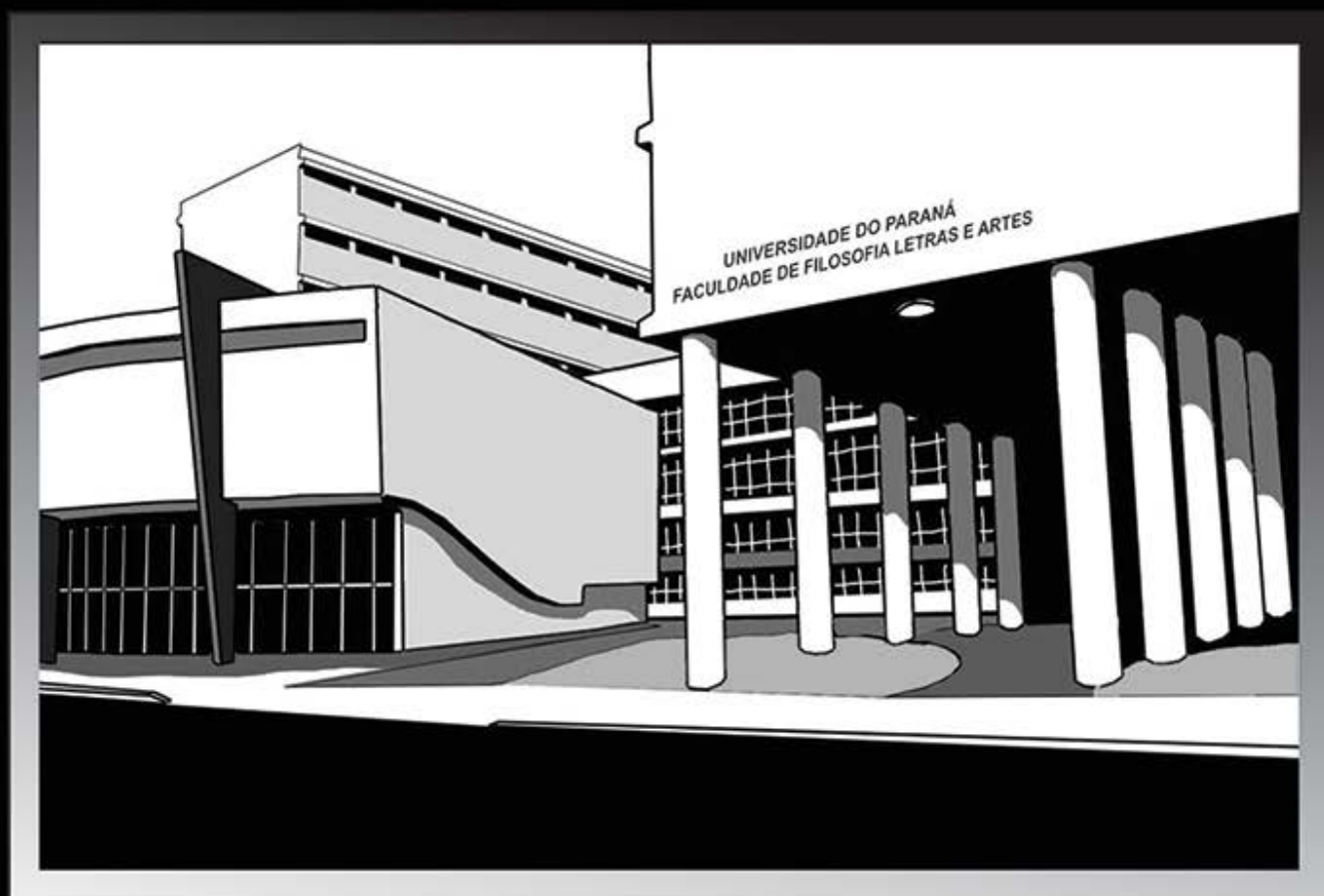
Ao invés de procurar semelhanças dos quadrinhos com o cinema e a literatura, por que não focamos nossa atenção onde os quadrinhos são especiais e únicos? Por que, ao invés de nos preocuparmos com as técnicas cinematográficas que não encontramos nos quadrinhos, não procuramos as técnicas quadrinísticas que os filmes não podem reproduzir? (MOORE, 1993, p. 17)

A ideia principal no planejamento das cenas foi seguir o ideal da clareza. A história teria de se mostrar envolvente sem se estender em fatos desnecessários. Ao mesmo tempo o equilíbrio com a intensidade foi buscado. Para isso acontecer o roteiro foi construído de acordo com os cinco tipos básicos de escolhas escritos por McCloud (2008, p. 37). Na escolha do momento, apenas os momentos importantes serão representados. Na escolha do enquadramento, sempre que possível antes de iniciar uma cena o local ou a ação será contextualizada em um plano geral. Na escolha da imagem, a prioridade será apresentar os personagens e cenas de forma clara. Na escolha das palavras, o texto deverá casar com as imagens e apresentar informações relevantes. A escolha do fluxo será pensada na ideia da clareza, com leitura linear, quadros com formatos mais comportados e que sejam fáceis de seguir com os olhos mesmo se forem compostos somente por imagens.

Algumas histórias em quadrinhos possuem o problema de usar o mesmo padrão de traço para todos os personagens causando confusão nos leitores sobre a diferença entre eles. McCloud (2008) explica que “diferenças mais profundas nos tipos de rosto e corpo ajudam os leitores a memorizar seu elenco e lhes proporciona um lembrete visual único das diferentes personalidades dos personagens.” (MCCLOUD, 2008, p. 71).

6. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

HQ PRODUZIDA – 80 ANOS DE MUITA LUTA



80 ANOS DE MUITA LUTA

MARCOS CUETO

80 ANOS DE MUITA LUTA

POR MARCOS CUETO



E AÍ TIAGO,
TO TE
PROCURANDO
PELA REITORIA
INTEIRA!

E AÍ JORGE,
EU ESTAVA LÁ
NO GABINETE
DO
PROFESSOR
BONIFÁCIO.



ENTÃO, A SUZI CONVIDOU
A GENTE PRA IR NA CASA
DELA NO FIM DE SEMANA,
VAI TER FESTA... VOCÊ
VAI, NÃO VAI?

DESCULPA AÍ JORGE, MAS
NÃO VAI DAR. O PROFESSOR
BONIFÁCIO PEDIU PRA EU
FAZER UM TRABALHO SOBRE
O MOVIMENTO ESTUDANTIL
AQUI DA HUMANAS. ELE
QUER UMA PESQUISA SOBRE
OS ACONTECIMENTOS
NESSES 80 ANOS DE
HISTÓRIA DO SETOR DE
HUMANAS. E EU PRECISO
FAZER PORQUE ESTOU
FERRADO NA AULA DELE E
EU PRECISO GANHAR UNS
CRÉDITOS... JÁ PENSANDO
NA MONOGRAFIA DE
CONCLUSÃO.

COMO
ASSIM? ESTAMOS
ESPERANDO ESSE
CONVITE HÁ UM
TEMPÃO, VOCÊ VAI
COMIGO SIM! NÃO
ME DEIXE NA MÃO.

FOI MAL AÊ.
ELE ME DEU ESSAS
PASTAS DE
ARQUIVOS DO DOPS
PRA EU FAZER A
PESQUISA.

DOPS? O QUE É
ISSO? DEIXA EU
VER ISSO AÍ.

DOPS QUER DIZER
DEPARTAMENTO OU
DELEGACIA DE
ORDEM POLÍTICA E
SOCIAL.

ÓRGÃO DO
GOVERNO CRIADO
DURANTE O ESTADO
NOVO QUE TINHA A
FUNÇÃO DE REPRIMIR
MOVIMENTOS
POLÍTICOS E SOCIAIS
CONTRÁRIOS AO
REGIME NO PODER.
SEU ACERVO FOI
RECOLHIDO AO
ARQUIVO PÚBLICO
DO PARANÁ EM 1991.
O ACESSO AOS
DOCUMENTOS É
LIVRE E ABERTO AO
PÚBLICO.



QUE LEGAL, E
O QUE TEM DE
BOM AÍ?

TEM BASTANTE COISA AQUI, TEM UMA PASTA
QUE DIZ "PANFLETOS SUBVERSIVOS". SÃO
JORNAIZINHOS DA ÉPOCA, DOS MOVIMENTOS
ESTUDANTIS, COM VÁRIOS TEXTOS E CHARGES.

ADORO CHARGES,
DEIXA EU VER UMA AÍ.

PERA AÍ,
DEIXA EU VER...
AQUI TEM UMA, MAS
EU NÃO ENTENDI
NADA...

OLHA ESSE AQUI, O QUE
SIGNIFICA ESSE 477?

PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES

etc., devem p...
de cinema do DANPP, no primeiro
andar, salas 111 e 115.

RAFAEL/RAFAEL

PARANÁ

000477

NEY BRAGA

ESSE AQUI
FAZ REFERÊNCIA
AO ATO
INSTITUCIONAL
NÚMERO CINCO,
DECRETO EMITIDO
PELO GOVERNO
MILITAR BRASILEIRO
EM 1968. É
CONSIDERADO O
MAIS DURO GOLPE
NA DEMOCRACIA E
DEU PODERES
QUASE ABSOLUTOS
AO REGIME MILITAR.

BRASÍLIA

AI 5555

ZE' BONIFACIO

MANIFESTO 14

ETIQUETA 128

EU SEI QUEM
PODE TE AJUDAR,
MEU TIO AMBROSIO.
ELE ESTUDOU AQUI NA
UFPR NOS ANOS 1970.
VAMOS LÁ, EU TE
LEVO ATÉ ELE E,
QUEM SABE, A GENTE
RESOLVE ISSO DAÍ E
VOCÊ VAI NA FESTA
COMIGO.

LEGAL, TOMARA QUE ELE
COLABORE, EU TENHO
MUITAS DÚVIDAS.



O QUE SIGNIFICA ESSA CHARGE? AQUI DIZ 477, O QUE ISSO SIGNIFICA?

HUM... ESSA CHARGE É DO RAFAEL SOBRE UMA CHARGE DO ZIRALDO... VOCÊ TEM ELA AÍ?



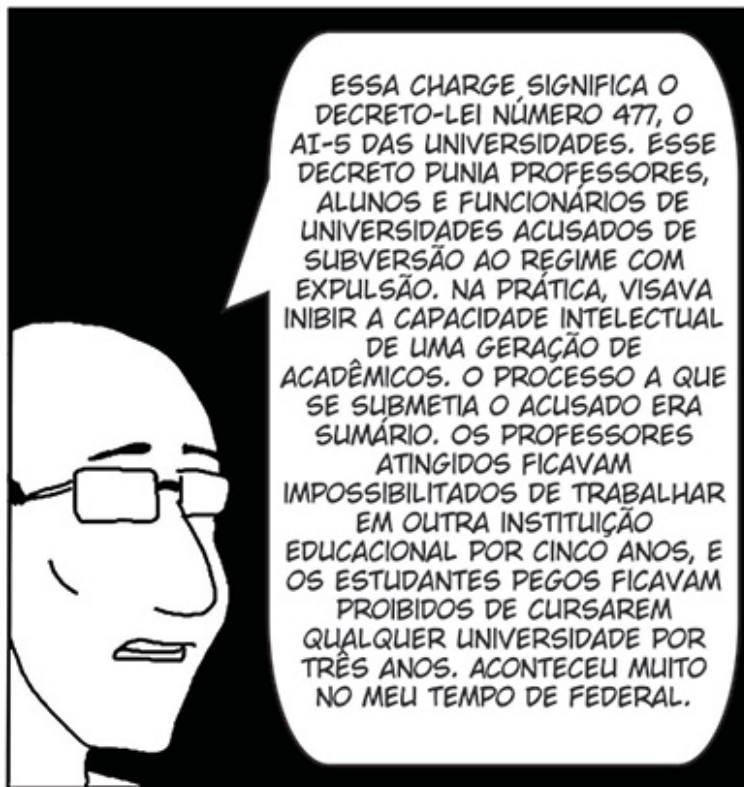
ESSE AQUI FAZ REFERÊNCIA AO ATO INSTITUCIONAL NÚMERO CINCO, DECRETO EMITIDO PELO GOVERNO MILITAR BRASILEIRO EM 1968. É CONSIDERADO O MAIS DURO GOLPE NA DEMOCRACIA E DEU PODERES QUASE ABSOLUTOS AO REGIME MILITAR.



MANIFESTO 14

ET-456 128

ESSA CHARGE, SIGNIFICA O DECRETO-LEI NÚMERO 477, O AI-5 DAS UNIVERSIDADES. ESSE DECRETO PUNIA PROFESSORES, ALUNOS E FUNCIONÁRIOS DE UNIVERSIDADES ACUSADOS DE SUBVERSÃO AO REGIME COM EXPULSÃO. NA PRÁTICA, VISAVA INIBIR A CAPACIDADE INTELCTUAL DE UMA GERAÇÃO DE ACADÊMICOS. O PROCESSO A QUE SE SUBMETIA O ACUSADO ERA SUMÁRIO. OS PROFESSORES ATINGIDOS FICAVAM IMPOSSIBILITADOS DE TRABALHAR EM OUTRA INSTITUIÇÃO EDUCACIONAL POR CINCO ANOS, E OS ESTUDANTES PEGOS FICAVAM PROIBIDOS DE CURSAREM QUALQUER UNIVERSIDADE POR TRÊS ANOS. ACONTECEU MUITO NO MEU TEMPO DE FEDERAL.



ELES USAVAM ESSE DECRETO PARA INIBIR QUALQUER ATO CONTRA O REGIME MILITAR. COLOCAVAM ESPÍOES DENTRO DAS UNIVERSIDADES PARA PEGAR QUALQUER DESLIZE TANTO DE PROFESSORES, QUANTO DE ALUNOS E FUNCIONÁRIOS. TEMPOS TRISTES AQUELES. VOCÊ TEM O MANIFESTO AÍ?

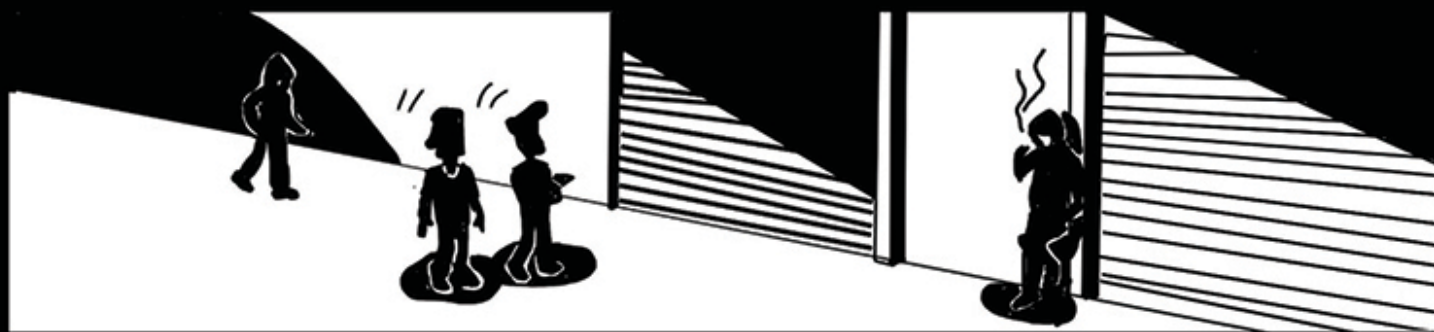




ISSO NÃO É UM JORNALZINHO, O MANIFESTO ERA UM INSTRUMENTO DE LUTA DOS ESTUDANTES DO SCHLA, PRODUZIDO PELO DARPP, ERA UMA MANEIRA DE MANTER NÓS ESTUDANTES INFORMADOS DOS ACONTECIMENTOS DA ÉPOCA.

TIO, SCHLA EU SEI, SIGNIFICAVA SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES, ANTES DOS CURSOS DE ARTES, DESIGN E COMUNICAÇÃO SOCIAL SE SEPARAREM E CRIAREM O SACOD.





ELE ESTÁ
ACORDANDO.

NOSSA, QUE PANCADA, QUAL POLÍCIA POLÍTICA PEGOU ELE? O DOPS,
DOI-CODI, POLÍCIA MILITAR, POLÍCIA FEDERAL, SNI OU AS FORÇAS
ARMADAS? OU SERÁ UM DAQUELES GRUPOS DA DIREITA?

SERÁ QUE FOI UM
DELES? SERÁ QUE
NÃO FOI UM
ASSALTO?

CLARO QUE NÃO, PELAS
ROUPAS ESTÁ PARECENDO
COM UM ESTUDANTE LÁ DE
SÃO PAULO.

VAMOS PERGUNTAR
A ELE.

«NÃO POSSO
INTERFERIR NO
ESPAÇO-TEMPO,
TUDO O QUE FIZER
PODE TER SÉRIAS
REPERCUSSÕES EM
EVENTOS
FUTUROS...»

ONDE
ESTOU?

VOCÊ ESTÁ BEM? VOCÊ
ESTÁ NA PENSÃO DA TIA
LEDA, O QUARTEL GENERAL
DOS MELHORES E MAIS
HUMILDES ESTUDANTES DA
HUMANAS DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO PARANÁ.

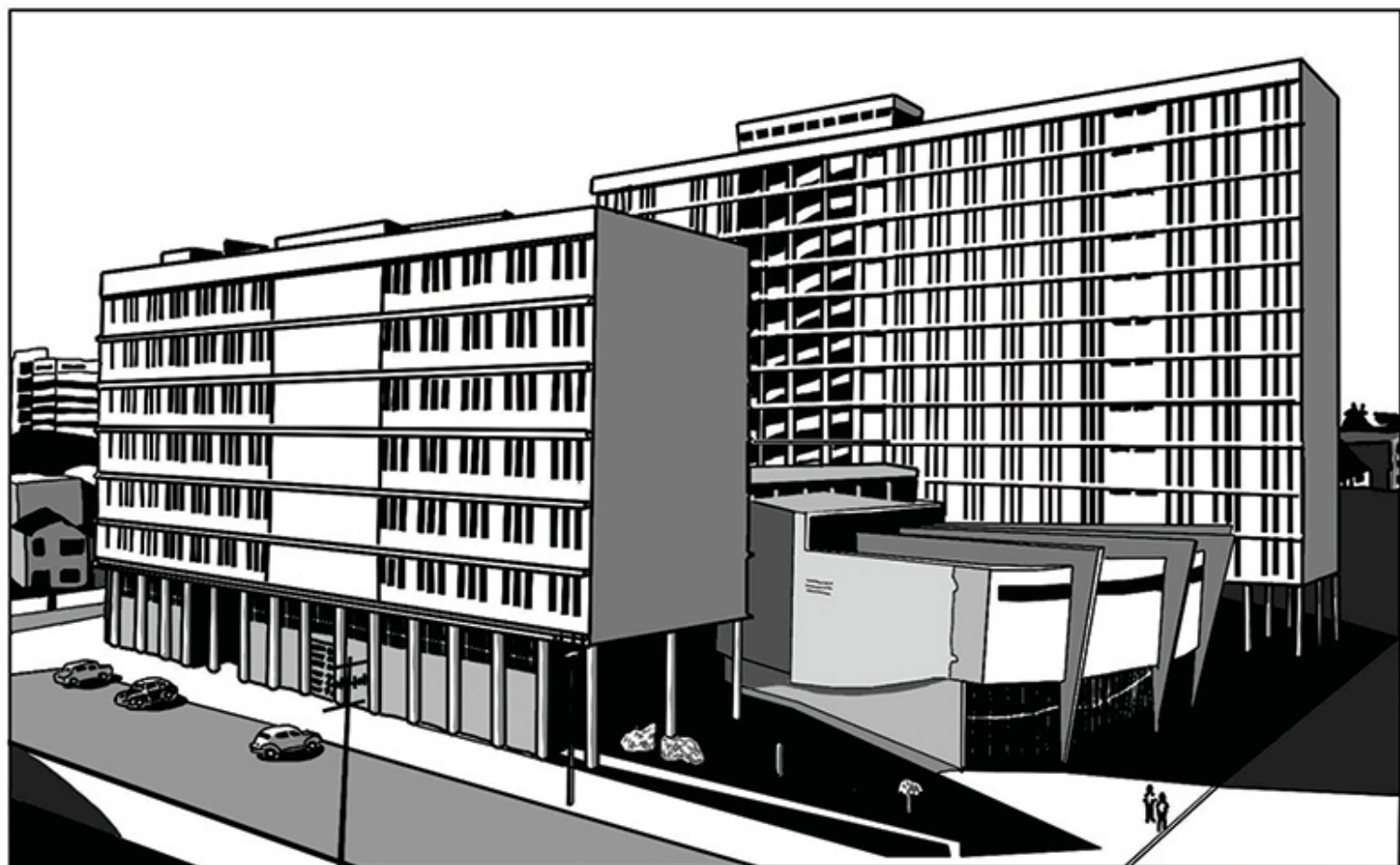
HEHE, NÃO LIGA PRA
ESSE MALICO NÃO. MEU
NOME É AMBRÓSIO, SOU
ESTUDANTE DO TERCEIRO
ANO EM HISTÓRIA PELA
UFP, ESSE AQUI É O
MOISÉS, ELE FAZ LETRAS.
AQUELE ALI É O ARTUR.

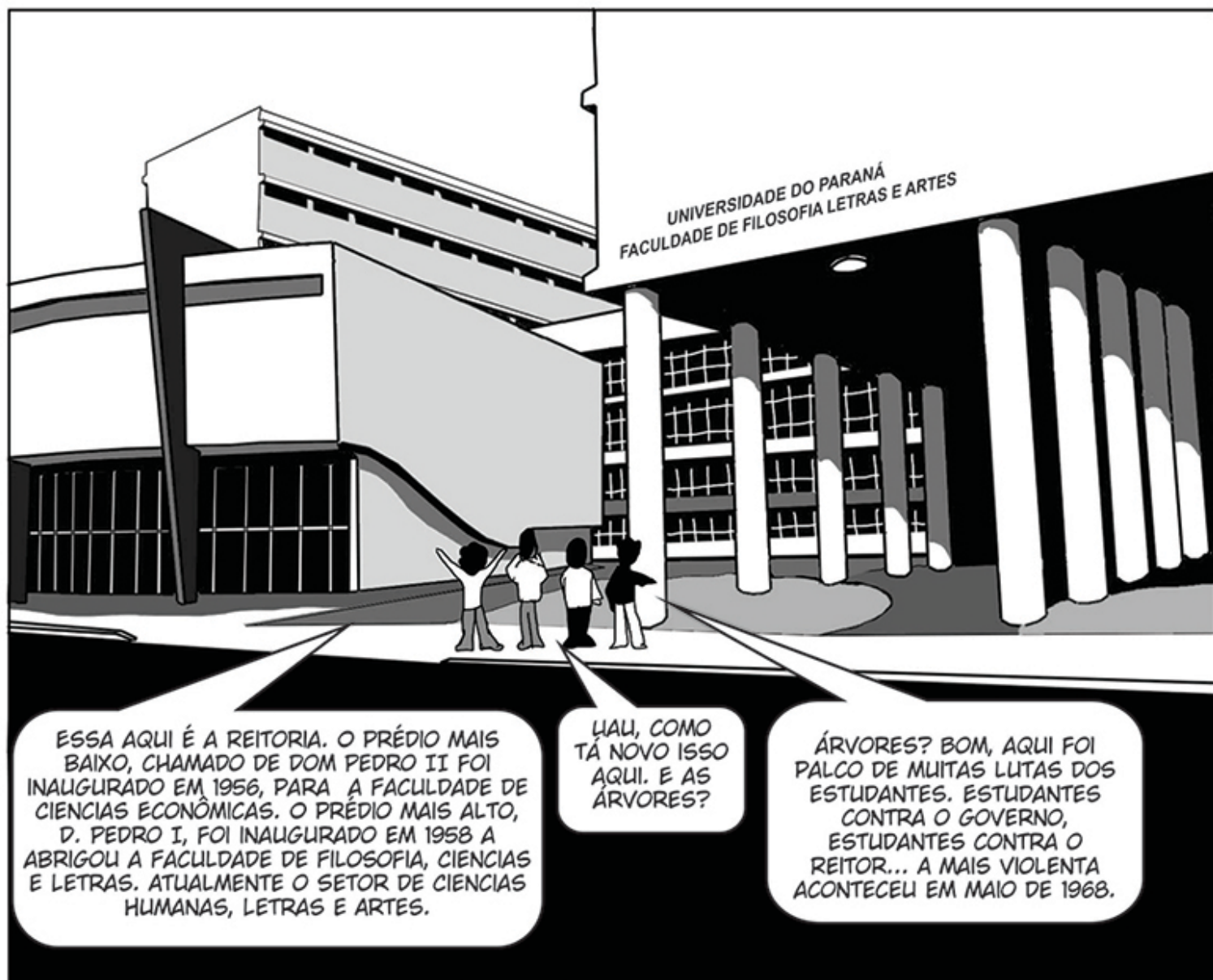
OI, EU SOU O
ART,
ESTUDANTE DE
FILOSOFIA...

VOCÊ DEVE SER O CALVIN, VOCÊ É
ESTUDANTE DE QUÊ? NÃO PARECE
CALOURO, COM ESSA CABELEIRA.

EU FAÇO HISTÓRIA
TAMBÉM... ESTOU
NO SEGUNDO ANO.
VC TAMBÉM ME
CHAMOU DE
CALVIN? POR QUÊ?







EM 1964, QUANDO O REGIME MILITAR FOI IMPLANTADO, ELE FOI MINISTRO DA EDUCAÇÃO E PROMULGOU UMA LEI QUE ACABARIA COM AS INSTITUIÇÕES ESTUDANTIS. A UNIÃO NACIONAL DE ESTUDANTES - UNE E A UNIÃO PARANAENSE DE ESTUDANTES - UPE DEIXOU DE EXISTIR, ENFRAQUECENDO O TODO O MOVIMENTO ESTUDANTIL.



EM 1967 OS ESTUDANTES FIZERAM PROTESTOS CONTRA A POLÍTICA UNIVERSITÁRIA DO GOVERNO FEDERAL.



E DO CORTE DE VERBAS DO RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO, QUE ERA DIRIGIDO PELO DCE, ALÉM DA INTENÇÃO DE TORNAR O ENSINO SUPERIOR PAGO.

ENGRAÇADO QUE O TEMPO PASSOU E AINDA BRIGAMOS PELAS MESMAS COISAS. NÓS DO DARPP COLOCAMOS TUDO ISSO NO MANIFESTO, PARA DISTRIBUIRMOS PARA TODA A NOSSA COMUNIDADE.



VCS... VOCÊS SÃO DO DIRETÓRIO ACADÊMICO ROCHA POMBO DO PARANÁ?

SOMOS SIM. ONDE PAREI? AH SIM... CRIARAM UM CURSO DE ENGENHARIA PAGO,

E NO DIA DO VESTIBULAR, NO POLITÉCNICO, HOVE UM CONFLITO DOS ESTUDANTES COM A POLÍCIA.

FOI UMA CONFUSÃO GENERALIZADA, DE UM LADO ESTUDANTES COM SETRA* E BOLINHAS DE GUDE E DO OUTRO LADO A POLÍCIA COM A CAVALARIA PISOTEANDO TODO MUNDO. FORAM QUASE DUAS HORAS DE CONFLITO.

* SETRA = ESTILINGUE



SEI BEM COMO É AQUI NO PARANÁ...



NO DIA SEGUINTE HOVE MAIS PROTESTOS. INVADIRAM OS TRÊS PRÉDIOS DA REITORIA. USARAM VEÍCULOS OFICIAIS NA CONSTITUIÇÃO DA BARREIRA QUE FIZERAM PARA SITIAR OS PRÉDIOS.



ARRANCARAM O BUSTO DO REITOR SUPPLY DE LACERDA QUE ESTAVA ALI DESDE 1958, ÉPOCA DO PRIMEIRO MANDATO DELE COMO REITOR, COMO HOMENAGEM DA FACULDADE DE FILOSOFIA PELA CONSTRUÇÃO DE SUA SEDE.

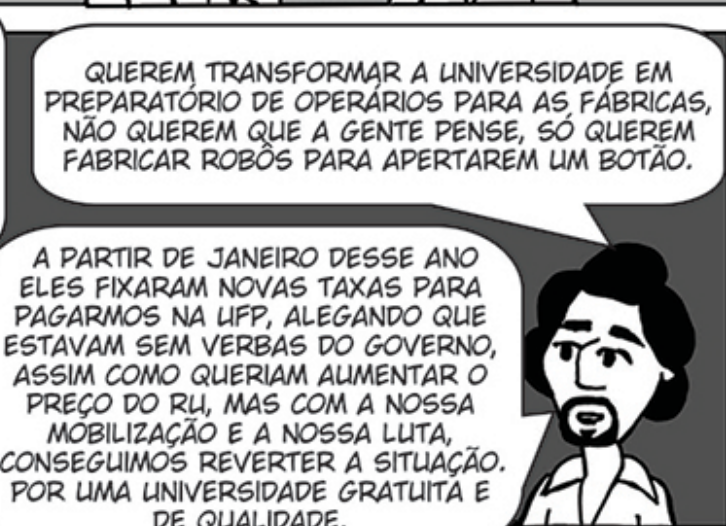
ACREDITO QUE ESSES ACONTECIMENTOS SERVIRAM DE ESTOPIM PARA A CRIAÇÃO DO AI-5 E PARA AS PERSEGUIÇÕES, PRISÕES, TORTURAS E DESAPARECIMENTOS PROMOVIDOS PELOS GOLPISTAS AQUI DE CURITIBA.

SE NÃO ME ENGANO O AI-5 VAI ACABAR EM 1978... OPS, QUERO DIZER, EH... ESPERO QUE ACABE LOGO.



EI JAPA, TIRA UMA FOTO NOSSA AQUI.





O QUE VOCÊ DEVE TER EM MENTE: BOLAR UMA JUSTIFICATIVA PARA ESTAR NO LOCAL CASO SEJA PEGO. NÃO USAR UNIFORME DE ESTUDANTE, OU SEJA, TERNO E GRAVATA. EVADIR DO LOCAL O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL.

ATENTAR PARA O HORÁRIO MARCADO, SINCRONIZADO COM O RELÓGIO, JÁ QUE FAREMOS O LANÇAMENTO EM VÁRIOS LOCAIS DIFERENTES.



VERIFICAR PREVIAMENTE SE O PRÉDIO TEM SAÍDAS, LOCAIS ALTERNATIVOS PARA A FUGA, PRINCIPAIS AMEAÇAS.

ENTRA, LANÇA E SAI.

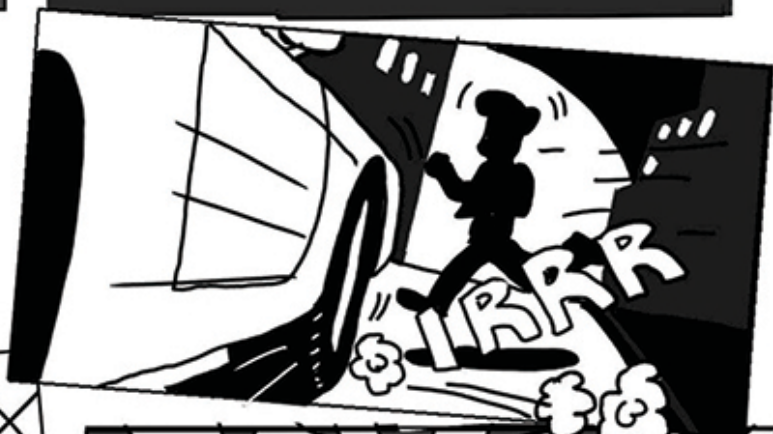


TOMAR CUIDADO COM POLICIAIS À PAISANA, QUE FICAM A ESPREITA PRONTOS PARA DAR O BOTE. GERALMENTE ELES ESTÃO EM UM VEÍCULO VERANEIO, KOMBI OU FUSCA. MAS ÀS VEZES ESTÃO DE JIPE DO EXÉRCITO. QUANDO VIR UM, CORRA.



EU NÃO POSSO SER PEGO, VAI ALTERAR OS EVENTOS FUTUROS E NÃO SEI COMO CONSERTAR. EU...





TÁ ACORDANDO
BELA ADORMECIDA?

ONDE ESTOU?

CARA, VC FOI ATROPELADO, NÃO SE
LEMBRA? DEVE TER BATIDO COM A CABEÇA.
EU TE TROUXE ATÉ EM CASA. TÁ TUDO
BEM? VC ME DEIXOU PREOCUPADO.

SE TIVESSE SE PREOCUPADO TERIA ME
LEVADO PRO HOSPITAL... QUE ANO
ESTAMOS?.

COMO ASSIM? VC NÃO
DESMALIOU POR ANOS, PODE
FICAR TRANQUILO.

PRECISO VER SEU TIO
NOVAMENTE, ME LEVA ATÉ
LÁ? MAS TEM QUE SER
AGORA.

TÁ BOM, MAS
DESSA VEZ VAMOS
PEGAR UM CAMINHO
DIFERENTE. EU TE
AJUDO.
VC GOSTOU MESMO
DO MEU TIO, HEIM?

ACHO QUE SEREMOS
GRANDES AMIGOS.

ARQUIVO DOPS
DESAPARECIDO
CALVIN

FIM.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste trabalho foi possível perceber como a teoria e a prática juntas podem diversificar as formas de comunicação utilizadas, ampliando assim a linguagem acadêmica. As pesquisas teóricas realizadas sobre a história e evolução das HQs ao redor do mundo foram de extrema importância para o desenvolvimento da HQ deste TCC, pois possibilitou ter uma visão mais ampla do contexto geral sobre esse tipo de mídia, mostrando assim as várias formas de se trabalhar nesse contexto. A pesquisa nos arquivos do DOPS mostrou a imensidão de histórias que podem ser desenvolvidas sobre esse tema, porém como a quantidade de material é muito extensa ocorre uma dificuldade em peneirar toneladas de informações dos arquivos para colocar apenas algumas passagens na HQ e dar coerência ao assunto na história. A quantidade de histórias contidas nesses arquivos pode fazer com que a HQ produzida neste Trabalho de Conclusão de Curso tenha inúmeras sequências, e, quem sabe abrir para toda a Universidade uma nova forma de comunicação institucional.

O desenvolvimento deste trabalho só me fez aumentar ainda mais a admiração que eu sinto por essa Instituição de Ensino, pois descobri, no meio dos arquivos, como foi crucial a presença marcante dos movimentos estudantis ao longo desses 105 anos de Universidade. Os governos, cada qual na sua época, deixaram muitas vezes a UFPR literalmente na mão, sem verbas para o repasse e promovendo o sucateamento do ensino, e os estudantes nunca baixaram a guarda, reivindicando sempre por melhores condições, algumas vezes um tanto exagerada, mas que moldou a Universidade Federal do Paraná no caminho certo. Sem as greves estudantis, as brigas, as revoltas, e até as ocupações, a UFPR não seria essa Instituição de excelência pautada no tripé Ensino, Pesquisa e Extensão.

7.1 RECOMENDAÇÕES PARA TRABALHOS FUTUROS

Como dito anteriormente, a quantidade de histórias achadas nos arquivos do DOPS sobre a Universidade Federal do Paraná sugere uma infinidade de HQs, ou quem sabe até uma *graphic novel* com mais de duzentas páginas. Encontram-se entre os arquivos pesquisados histórias simples misturadas com histórias muito complexas, sobre o percurso que essa Universidade percorreu até chegar aos dias

atuais. Se essa Universidade chegou aos 105 anos a pleno vapor foi por causa da luta incessante dos estudantes para que ela continuasse com uma educação pública, gratuita e de qualidade.

REFERÊNCIAS

- BARANDIAIN, Lydia Aranda; NEVES, Júlia. **Histórias em quadrinhos ainda vivem de referências europeias**. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt-br/hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-ainda-vivem-de-refer%C3%A2ncias-europeias/a-4109441>> Acesso em 16 de setembro de 2017
- BONIFACIO, Selma de Fatima. **História e(m) quadrinhos**: análises sobre a história ensinada na arte sequencial. 2006. xi, 209. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Defesa: Curitiba, 2005
- CAGNIN, A. L. Quadrinhos: uma escrita nova. In: PACHECO, E. D. **Comunicação, educação e arte na cultura infanto-juvenil**. São Paulo: Loyola, 1991.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CODESPOTI, Sergio, **Quando a nomenclatura faz a diferença**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20100829164910/http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/chiaroscuro_nomenclatura.cfm> Acesso em 05 mai. 2017
- COSTA NETO, Roberto Dias. **Introdução ao quadrinho europeu**. Disponível em: <<http://centralhqs.com/index.php/2016/12/16/uma-introducao-ao-quadrinho-europeu/>> Acesso em 05 de agosto de 2017
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- FELTEN, Carolina. **Earth199999**: Transmídia e construção de marca no Universo Cinemático Marvel. Trabalho de Conclusão de Curso. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2014.
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**: Os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Histórias em quadrinhos & cinema**. Curitiba: UTP, 2012. 219p., il. algumas color. Inclui referências : fls. 213-219. ISBN 978-85-7968-033-5
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**. n.5, ano 3, set, 2007
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012. 220 p., il. algumas color. Inclui referências. ISBN 9788587328175.
- MAGALHAES, Marionilde Dias Brepohl de. **A lógica da suspeição**: sobre os aparelhos repressivos à época da ditadura militar no Brasil. *Rev. bras. Hist.* [online]. 1997, vol.17, n.34, pp.203-220. ISSN 0102-0188. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881997000200011> Acesso em 20 de outubro de 2017

MALDONADO, Alberto Efendy, **Metodologias de pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos**. 2.ed. ampl. e atual. Porto Alegre: Sulina, 2011. 303 p. Bibliografia. ISBN 9788520506165 : (broch.).

MANUAL de normalização de documentos científicos: de acordo com as normas da ABNT. Curitiba: Ed. UFPR, 2017. v., digital il. Inclui referências (p.241-245), glossário e índice. ISBN 9788584800025. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1884/45654>>. Acesso em: 14 dez. 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. 2008.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MENDONÇA, Marcia Rodrigues de Souza. Um Gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Angela Paiva.; MACHADO, Anna Rachel.; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MERLING, Raísa de Araújo Cordeiro. **O sentinela da liberdade chegou**: um estudo de caso do Capitão América enquanto instrumento de propaganda política dos Estados Unidos. 2015. 137f. Monografia (graduação) - Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes, Comunicação e Design. Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda, Curitiba.

MOLERO, Érico, **Charles Schulz** Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/charles-schulz/903>> Acesso em julho 2017.

MOORE, Alan. **Escrevendo Quadrinhos** - tradução condensada de Gian Danton. Sequência, 3. Curitiba, set. 1993

MOYA, Alvaro de. **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. 343 p., il. (Debates, 26). Inclui bibliografia.

NERDBULLY. **Quadrinheiros**. Disponível em: <<https://quadrinheiros.com/2015/09/01/5-marcos-da-era-das-trevas-dos-quadrinhos/>> Acesso em 02 de agosto de 2017

PEREZ, Luana Castro Alves. **História da história em quadrinhos**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>> Acesso em 30 de junho de 2017

PERSILIA, Eliene, **Mangá**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>> Acesso em maio 2017

PIVOVAR, Altair. **Escola e histórias em quadrinhos: o agon discursivo**. 2007. 216f. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Defesa: Curitiba, 2007.

RAMONE, Marcus. **Que era que era**. Disponível em: <<http://www.universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>> Acesso em 09 de junho de 2017

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RIBEIRO, Antonio Luis. **Tex**. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/tex-\(tex-willer\)/194](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/tex-(tex-willer)/194)> Acesso em 20 de setembro de 2017

RHOADES, Shirrel. **A complete history of American comic books**. Nova York: Peter Lang, 2008.

SANTOS, Roberto Elísio. A história em quadrinhos na sala de aula. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26, 2003. Belo Horizonte-MG, **Anais...** São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/2901302/Historia-em-quadrinhos-na-sala-de-aula>> Acesso em 3 de outubro de 2017.

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO (SEED). **Claudio Seto**. Disponível em: <<http://www.arted.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=257>> Acesso em 20 de setembro de 2017

SETOR DE HUMANAS - UFPR. **Memórias do setor de ciencias humanas**. Disponível em: <<http://www.humanas.ufpr.br/portal/memoria/historico>> Acesso em 10 de setembro de 2017.

SILVA JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura os quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SIQUEIRA, Marcia Teresinha Andreatta Dalledone. **Universidade Federal do Paraná: 100 anos**. [Curitiba, PR: Editora UFPR, 2012]. 271p., il. algumas color., retrs. (Memória, n.16). Inclui referências.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Histórico da UFPR**. Disponível em: <<http://www.ufpr.br/portalufpr/historico-2/>> Acesso em 10 de setembro de 2017

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; (Org). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4.d. São Paulo: Contexto, 2012.

VIEIRA, Pryscila. **Amely real**. Disponível em:< <http://www.amelyreal.com/sobre>> Acesso em 20 de setembro de 2017

REFERÊNCIAS ON-LINE

Banda desenhada. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada> Acesso em 02 de maio de 2017

História do mangá. Disponível em: <<https://otakuworldnews.wordpress.com/2007/10/08/historia-do-manga-2/>> Acesso em 03 de setembro de 2017

O que é mangá Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>> Acesso em 02 de setembro de 2017

Doraemon. Disponível em: <<http://www.jwave.com.br/2009/10/os-finais-de-doraemon.html>> Acesso em 02 de setembro de 2017

X-men: a história do do grupo do seu início até hoje. Disponível em: <<https://semtedio.com/x-men-a-historia-do-grupo-do-seu-inicio-ate-hoje/>> Acesso em 02 de setembro de 2017

Gibiteca. Disponível em: <<http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br>> Acesso em 20 de setembro de 2017

Jornal comunicação UFPR. Disponível em: <<http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/jornal/?p=28129>> Acesso em 20 de setembro de 2017

Personagens que fizeram a história dos quadrinhos em Curitiba. Disponível em: <<http://nanu.blog.br/os-personagens-que-fizeram-a-historia-dos-quadrinhos-em-curitiba/>> Acesso em 30 de setembro de 2017

O maio de 1968 na UFPR. Parte 1 Disponível em: <<http://arede.info/o-golpe-militar-de-64/12313/o-maio-de-1968-na-ufpr---parte-1>> Acesso em 20 de setembro de 2017

O maio de 1968 na UFPR. Parte 2 Disponível em: <<http://arede.info/o-golpe-militar-de-64/12375/o-maio-de-1968-na-ufpr---parte-2>> Acesso em 20 de setembro de 2017

UFPR 100 anos: palco da resistência contra a ditadura militar. Disponível em: <<http://www.forumverdade.ufpr.br/blog/2012/12/19/ufpr-100-anos-palco-da-resistencia-contr-a-ditadura-militar/>> Acesso em 20 de setembro de 2017